29
ANNO 4
NUMERO 29
APRILE 1994
LIRE 5000

XENIA
EDIZIONI

Console Mania

164 PAGINE DI MANIA

VIRTUA RACING
L'ANTEPRIMA DA FORMULA 1

3DO vs JAGUAR
GOLDRAKE CONTRO MAZINGA

SPECIALE GIAPPONE
MANGA E OAV SUI PICCHIADURO

Spedizione in Abbonamento Postale/50% - Milano

FINISCE
JAMES POND 3

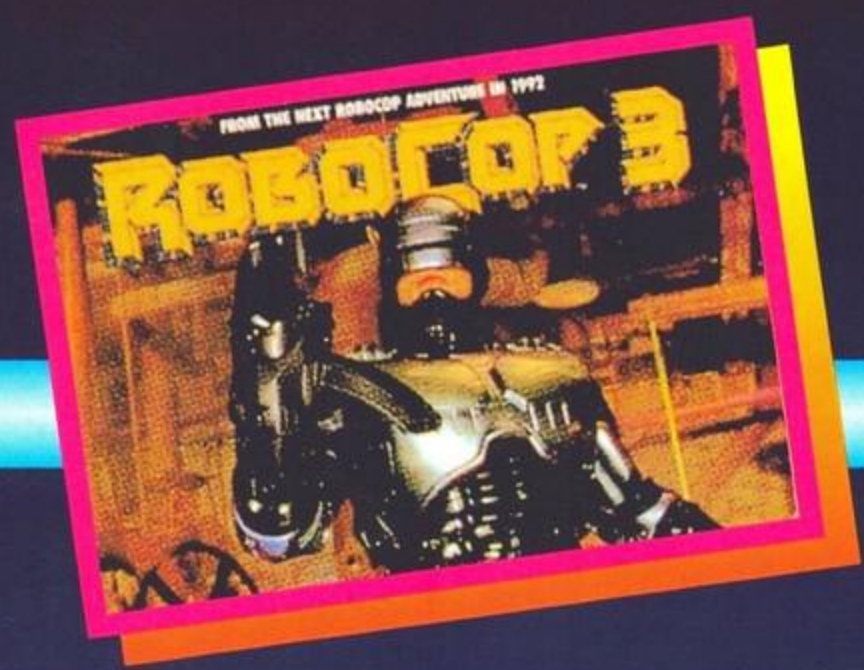
E UN SACCO DI BEI GIOCHINI!

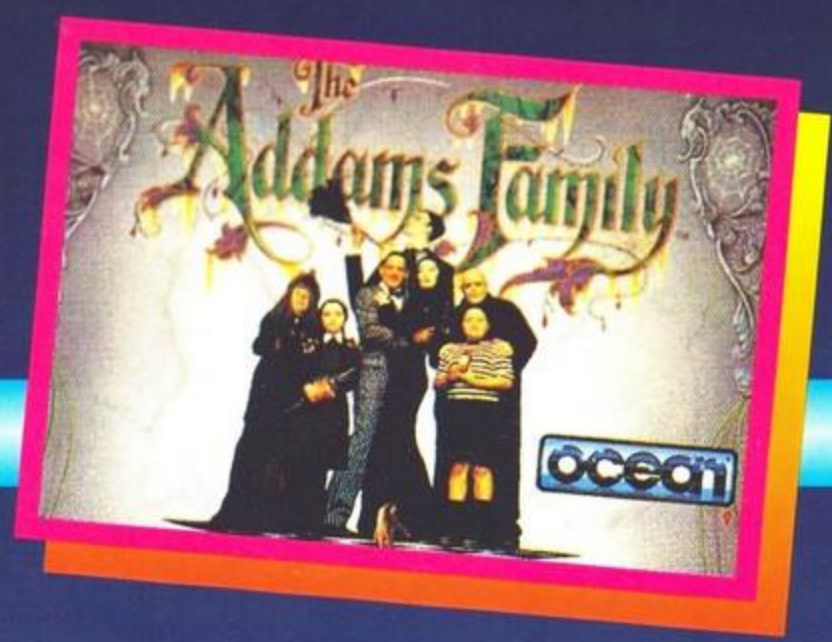
I più bei giochi

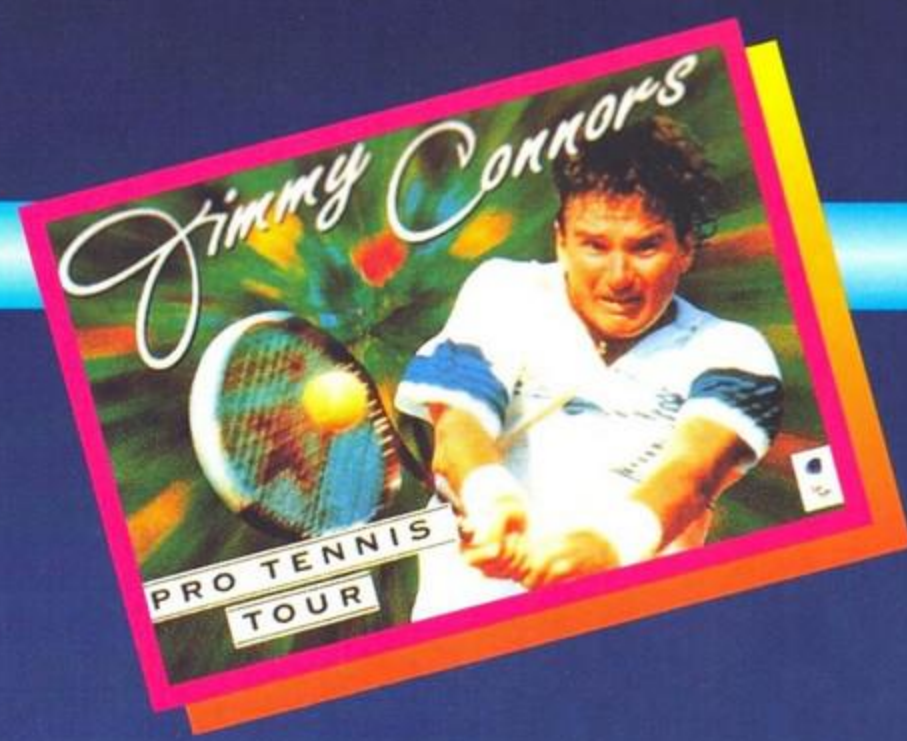
A. POLI

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

a sole lire 99.900 cad.
(prezzo al pubblico IVA inclusa)







"LEADER distribuisce prodotti originali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale."

DISTRIBUITO DA: LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) ITALY - TEL. 0332 / 874111 (10 linee) FAX 0332 / 870890

Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari

QUEEN COMPUTER

"Vi augura Buona Pasqua!"

Software & games *"Emozioni Virtuali"*

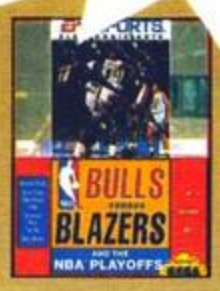
SPEDIZIONI IN 24 ORE CON CORRIERE TRACO TNT

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

SUPER NINTENDO

ABC MONDAY NIGHT FOOTBALL	154.000 u
ACTRAISER 2	129.000 u
AERO THE ACROBAT	129.000 u
AGURI SUZUKI F1 CHALLENGE	113.000 e
ALADDIN	156.000 e
ALIEN 3	115.000 e
ANOTHER WORLD	134.000 e
ART OF FIGHTING	142.000 u
ASTERIX	115.000 e
BARTS NIGHTMARE	140.000 e
BATTLE BLAZE	114.000 u
BATTLE CAR	TEL
BATTLE SHIP	126.000 u
BATTLETOADS 2	126.900 e
BEST OF THE BEST	107.000 e
BLAZING SKIES	114.000 e
BOB	113.000 u
BOXING LEGENDS OF THE RING	95.000 u
BRAWL BROTHERS	59.000 u
BRETT HULL HOCKEY	140.000 u
BUGS BUNNY	142.000 u
CAPTAN AMERICA VS. AVENGERS	107.000 e
CHAMPIONSHIP POOL	170.000 e
CHOPLIFTER 3	113.000 u
CHUCK ROCK	121.000 e
CLAY FIGHTER	156.000 u
CLIFFHANGER	121.000 e
COMBATRIBES	107.000 u
CONGO'S CAPER	99.000 u
COOL SPOT	98.000 j
CRAZY SPORTS	118.000 e
CYBER SPIN	109.000 u
DAFFY DUCK	136.000 u
DEAD DANCE - RUSHING BEAT 3	90.000 u
DEATH BRADE	144.000 u
DENNIS	129.000 u
DIG & SPIKE SUPER VOLLEYBALL	129.000 u
DR FRANKEN	121.000 e
DRACULA	125.000 e
EMPIRE STRIKE BACK	142.000 u
F ZERO	99.000 e
F1 POLE POSITION	142.000 e
FANTASY STORY (WRESTLING)	184.000 j
FATAL FURY 2	193.000 j
FIRST OF NORTH STAR 7	193.000 u
FIRST SAMURAI	134.000 u
FLASHBACK	142.000 e
GENGIS KHAN 2	144.000 u
GEORGE FOREMAN'S K.O. BOXING	111.000 u
GOAL (KICK OFF III)	107.000 e
GOEMON 2	170.000 u
GOOF TROOPS	114.000 u
GP 1 MOTOMONDIALE	134.000 u
GREAT WALDO SEARCH	71.000 u
GUNDAM 2	178.000 j
HIT THE ICE	121.000 u
HOOK	118.000 e
IKARI WARRIOR	134.000 u
INSPECTOR GADGET	128.000 u
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	128.000 u
JAMES BOND JUNIOR	118.000 u
JIMMY CONNORS TENNIS	99.000 u
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	99.900 e
JOHN MADDEN 94	132.000 u
JURASSIC PARK	179.900 e
KENDO RAGE	95.000 u
KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER	134.000 e
KING ARTHUR WORLD	133.000 e
KINGS OF RALLY	145.000 u
LAMBORGHINI AM CHALLENGE	119.000 u
LAST ACTION HERO	125.000 e
LEGEND OF MYSTICAL NINJA	118.000 e
LESTER	136.000 u
LETHAL ENFORCEMENT + PISTOLA LASER	179.000 u
LETHAL WEAPON	119.000 u
LOCK ON	95.000 u
LOST DIMENSION 3D (CON OCCHIALI 3D)	125.000 u
LUFIA & THE FORTRES OF DOOM	148.000 u
MAGIC JOHNSON SLAM BASKET	152.000 u
MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE	128.000 u
MARIO & WARIO	127.000 j
MARIO IS MISSING	133.000 u
MARIO'S TIME MACHINE	134.000 u
MEGA MAN X CAPCOM	140.000 u
METAL MARINE	169.000 u
MORTAL KOMBAT	160.000 e
MR NUTZ	121.000 e
NBA JAM	136.000 e
NBA SHOWDOWN	148.000 u
NHLPA 94 HOCKEY	132.000 u
NIGEL MANSELL F1 CHALLENGE	129.000 e
NINJA TURTLES 4	126.000 u
NOBUNAGAS AMBITION	121.000 u
OUT TO LUNCH	79.900 e
PAC ATTACK	109.000 u
PALADIN QUEST	134.000 u
PARODIUS	148.000 e
PHALANX	121.000 u
PINK PANTHER	133.000 u
PLAY ACTION FOOTBALL	100.000 u
PLAYER MANAGER	140.000 e
POCKY AND ROCKY	142.000 u
POP'N - TWINBEE & WIMBEE ADV	128.000 e
POPULOUS	102.000 e
POWER MOVES	117.000 u
PSYCHO DREAMS	66.000 u
PTO	145.000 u
PUSH OVER	94.000 u
R - TYPE 3	164.000 j
RACE DRIVING	106.000 u
RED LINE F1 RACE	131.000 u
RIDDIK BOWE BOXING	129.000 u
ROBOCOP VS TERMINATOR	134.000 u
ROCK & ROLL RACING	121.000 u
ROCKY RODENT	125.000 u
ROMANCE OF THE 3 KINGDOMS 3	148.000 u
RUN SABER	125.000 u
RUSHING BEAT 3 - FIGHTING	193.000 u
SANDRA ADVENTURE	107.000 u
SECRET OF MANA	155.000 u
SENGOKU	142.000 j
SENSIBLE SOCCER 92/93	129.900 e
SHADOW RUN	148.000 e
SIDE POCKET - BILIARDO	121.000 u
SIM CITY	109.000 u
SONIC THE BLESTMAN	119.000 u
SONIC WINGS	95.000 u
SPIDERMAN & X-MAN	140.000 e
SPINDIZZY WORLD	115.000 u
STARWING	99.000 e
STREET FIGHTER 2	99.000 u
STREET FIGHTER 2 TURBO	156.000 u
STRIKER- WORLD SOCCER	142.000 e
SUNSETRIDER	115.000 u
SUPER ADVENTURE ISLAND	140.000 e
SUPER ALESTE	140.000 e
SUPER BATTLETANK 2	141.000 u
SUPER BOMBERMAN + INTERFACCIA JOYPAD	114.000 e
SUPER CHASE HQ	126.000 u
SUPER CUP SOCCER 2	175.000 u
SUPER F1 CIRCUS 2	132.000 u
SUPER JAMES POND 2	118.000 u
SUPER MARIO ALL STARS	115.000 e
SUPER MEGA FORCE	106.000 u
SUPER OFF ROAD	126.900 e
SUPER PANG	148.000 e
SUPER PINBALL	175.000 u
SUPER PUTTY	129.000 u
SUPER STAR WARS	99.000 j
SUPER STRIKE GUNNER	140.000 e
SUPER WAGYAN LAND 2	134.000 u
SUPER WRESTLE MANIA	99.000 u
TAZMANIA	107.000 u
TECMO NBA BASKET	148.000 e
TERMINATOR 2	129.000 u
TETRIS COMBAT	166.000 u
THE 7TH SAGA	145.000 u
THE LAWNMOVER MAN	133.000 e
TINY TOONS	85.000 j
TONY MEOLA'S SUPER SOCCER	125.000 u
TOTAL CARNAGE	130.000 u
TRODDLERS	95.000 u
TURTLE FIGHTING	156.000 u
TURTLE TOURNAMENT FIGHTERS	145.000 u
UNCHARGED WATERS	128.000 u
UTOPIA	128.000 u
VOLLEYBALL 2	127.000 j
WARP SPEED	104.000 u
WHERE IS CARMEN 2	139.000 u
WICKED 18 SUPER GOLF 3D	132.000 u
WING COMMANDER	117.000 u
WINTER OLYMPICS	136.000 e
WIZARD OF OZ	140.000 u
WORLD HEROES	150.000 u
WORLD SOCCER 94	128.000 j
WWF ROYAL RUMBLE	106.000 e
WWF WRESTLING ROYAL RUMBLE	115.000 e
YOSHIE COOKIE	110.000 u
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	127.000 u
ZOOL	121.000 u

"A gran richiesta ritorna la Queen Fidelity Card
Ogni L. 10.000 di spesa un buono risparmio da incollare sulla tua tessera fedeltà. Rispedisci a Queen la tessera completata, riceverai un gioco a tua scelta in Regalo!!
IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO"



CD - 32

AKIRA	59.900
ARABIAN NIGHTS	49.900
CAPTIVE 2/LIBERATION	67.900
CASTLES II	64.900
CHAMBERS OF SHAOLIN	69.900
CHAOS ENGINE	54.900
D/GENERATION	66.000
DANGEROUS STREETS	69.900
DEEPCORE	64.900
DEFENDER OF THE CROWN	66.000
DENNIS	49.900
DIGGERS	TEL.
FIRE FORCE	69.900
FLY HARDER	49.900
FRONTIER - ELITE II	79.900
GULP	64.900
HUMANS I + II	69.900
INTERNATIONAL GOLF	64.900
JAMBALA	69.900
JAMES POND 2 - ROBOCOD	66.000
JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL	49.900
JURASSIC PARK	64.900
LABYRINTH OF TIME	69.900
LEGACY OF SORASIL	56.900
LOTUS TRILOGY	69.900
MEAN ARENAS	69.900
MICROCOSM	129.900
MORPH	66.000
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	64.900
OVERKILL	69.900
OVERKILL & LUNAR - C	64.000
PINBALL FANTASY	71.000
PIRATES GOLD	69.900
PROJECT - X SE + F 17 CHALLENGE	79.900
PSYCHO KILLER	79.900
RYDER CUP	64.900
SEEK AND DESTROY	69.900
SENSIBLE SOCCER 92/93	66.000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO	79.900
SLEEPWALKER	69.900
SURF NINJAS	69.900
T. F. X.	64.900
TOWN WITH NO NAME	69.900
TROLLS 2 (OSCAR)	69.900
TV SPORTS DUO - BASEBALL & BOXING	69.900
URIDIUM 2	67.900
WHALE'S VOYAGE	69.900
WINTER SUPER SPORTS	69.900
ZOOL	69.900
ZOOL 2	79.900

MEGA DRIVE

ABRAM BATTLE TANK	63.000 e
AERO THE ACROBAT	113.000 u
AGASSI TENNIS	65.000 e
ALADDIN	113.000 e
ALIEN 3	54.000 u
ALISIA DRAGON	54.000 e
ART OF FIGHTING	142.000 j
ASTERIX	130.000 e
ATOMIC RUNNER	57.000 e
AWESOME POSSUM	142.000 u
BALL JACK	35.000 j
BARBIE	126.000 u
BARNEYS	111.000 u
BART VS. THE WORLD - THE SIMPSONS	57.000 e
BARTS NIGHTMARE	89.900 e
BATMAN IL RITORNO	64.000 e
BATTLETOADS	80.000 e
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	126.000 u
BLADES OF VENGEANCE	107.000 u
BOB	93.000 u
BONANZA BROSS	57.000 e
BOXING LEGENDS OF THE RING	125.000 u
BUBSY	107.000 e
BULLS VS BLAZER	64.000 u
CALIFORNIA GAMES	57.000 e
CAPITAN AMERICA	70.000 e
CENTURION	71.000 e
CHAOS ENGINE	153.000 u
CHI CHI PRO GOLF	125.000 u
CHUCK ROCK II	127.000 u
CIKI CIKI BOY	64.000 e
CLIFFHANGER	99.000 e
COLUMNS 3	99.000 j
COOL SPOT	110.000 e
CORPORATION	56.000 e
COSMIC SPACEHEAD	107.000 e
CRACK DOWN	28.000 j
CRUE BALL - SUPER FLIPPER	70.000 u
CYBERBALL	53.000 e
DARK CASTLE	42.000 e
DASHING DESPERADOS	114.000 u
DAVID ROBINSON BASKETBALL	64.000 e
DAVIS CUP TENNIS	117.000 e
DEADLY MOVES (POWER ATHLETE)	98.000 u
DESERT STRIKE	64.000 j
DEVIL KING & THE LION	42.000 j
DICK TRACY ADVENTURE	53.000 e
DINOSAUR FOR HIRE	107.000 u
DOUBLE CLUTCH	98.000 e
DOUBLE DRAGON 3	89.900 e
DR ROBOTICS	113.000 u
DRACULA	118.000 e
DRAGON'S REVENGE	107.000 u
EA HOCKEY	42.000 u
ECCO THE DOLPHIN	79.000 j
ESWAT	57.000 e
ETERNAL CHAMPION - FIGHTING	134.000 u
EUROPEAN CLUB SOCCER	71.000 e
EX - RANZA	85.000 u
F - 15 STRIKE EAGLE	140.000 u
F 117 NIGHTSTORM	125.000 u
F15 STRIKE EAGLE II	119.000 u
FANTASTIC DIZZY	102.000 u
FATAL FURY	107.000 e
FATAL REWIND	42.000 u
FERRARI GRAND PRIX	77.000 e
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	139.900 e
FLASHBACK	142.000 e
FORMULA 1	133.000 u
FUN & GAMES	121.000 u
GAUNTLET IV	121.000 u
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING	89.900 e
GHOULS'N GHOST	64.000 e
GODS	80.000 u
GOLDEN AXE 3	70.000 j
GRAND SLAM TENNIS	64.000 e
GREAT WALDO SEARCH	94.000 u
GREATEST HEAVYWEIGHTS	169.000 e
GREENDOG	66.000 u
GUNSHIP	126.000 e
GUNSHIP 2000	118.000 e
GUNSTAR HEROES	64.000 e
GYNOUG	53.000 e
HAUNTING	117.000 u
HIGH SEA HAVOC	114.000 u
HOLYFIELD BOXING	28.000 j
HOME ALONE	81.000 u
HOME ALONE 2	107.000 u
HOOK	107.000 u
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	114.000 u
INDY & LAST CRUSADE	56.000 u
JACK NIKLAUS GOLF	102.000 u
JAMES BOND 007	50.000 j
JAMES POND III	118.000 e
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	101.000 u
JEWEL MASTER	40.000 u
JOE MONTANA FOOTBALL 1994	129.000 u
JOHN MADDEN 94	132.000 u
JUNGLE STRIKE	111.000 u
JURASSIC PARK	132.000 e
KABUKI	28.000 j
KICK OFF	71.000 e
KID CAMALEON	64.000 e
KRUSTY'S FUN HOUSE	64.000 e
LA BELLA E LA BESTIA - ACTION GAME	107.000 u
LA SIRENETTA (LITTLE MERMAID)	64.000 e
LAKERS VS CELTICS	77.000 u
LANDSTALKER	134.000 u
LAST ACTION HERO	TEL.
LEMMINGS	64.000 u
LETHAL ENFORCEMENT + PISTOLA LASER	170.000 e
LOTUS 2	66.000 e
LOTUS TURBO CHALLENGE II	107.000 u
MAZINGA WARS	71.000 e
MC DONALD TREASURE LAND	80.000 u
MEGALOMANIA	107.000 e
MICROMACHINES	105.000 u
MIG 29 FIGHTER PILOT	99.000 e
MORTAL KOMBAT	125.000 e
MRS PACMAN	98.000 u
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	84.000 u
NBA JAM	150.000 e
NHLPA '94 HOCKEY	132.000 u
NIGEL MANSELL	136.000 u
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	121.000 u
OTTIFANT	107.000 e
OUTRUN 2019	79.000 e
PAPERBOY 2	96.000 u
PELÈ SOCCER	134.000 e
PINK PANTHER	118.000 u
PIRATES GOLD	121.000 u
POPULOUS II	75.000 e
POWER CHALLENGE GOLF	71.000 e
PRO STRIKER - SOCCER	85.000 j
PUGGSY	106.000 e
RACE DRIVING	107.000 u
RANGER X	121.000 u
REN & STIMPY	111.000 u
RISKY WOODS	49.000 j
ROAD RUSH II	49.000 j
ROBOCOP 3	104.000 u
ROBOCOP VS TERMINATOR	128.000 e
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	99.000 e
ROLLING THUNDER 23	124.000 e
ROLO THE RESCUE	77.000 e
SENSIBLE SOCCER 92/93	117.000 e
SIMPSON: BART'S NIGHTMARE	129.900 e
SNAKE BATTLE'N ROLL	115.000 e
SOCKET	104.000 u
SOLDIER OF FORTUNE	126.000 u
SONIC 3	128.000 j
SONIC SPINBALL	107.000 e
SPACE HARRIER 2	53.000 e
SPEEDBALL 2	53.000 e
SPIDERMAN & X - MAN	99.000 u
SPLATTERHOUSE 3	80.000 u
STEEL TALONS	64.000 e
STIMPY'S INVENTION	TEL.
STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION	153.000 e
STREET OF RAGE 2	93.000 e
STRIDER 2	102.000 e
SUPER FANTASY ZONE	64.000 e
SUPER KICK OFF	103.000 e
SUPER MONACO GP II	70.000 e
SUPER OFF ROAD	56.000 e
SUPER THUNDERBLADE	53.000 e
SUPERMAN	64.000 e
T2 - TERMINATOR 2 ARCADE GAME	129.900 e
TAZMANIA	56.000 e
TEAM USA BASKETBALL	64.000 e
TECMO FOOTBALL	150.000 u
TECMO NBA BASKET	133.000 u
TECNO BOWL	134.000 u
TERMINATOR 2	107.000 u
TERMINATOR 2: THE ARCEDE GAME	64.000 e
THE FLINSTONES	84.000 e
THE HUMANS	108.000 u
THE LOST VIKINGS	107.000 u
THOMAS TANK ENGINE	102.000 u
THUNDER FORCE IV	77.000 e
TOE JAM & ERALD II	107.000 e
TREASURE ISLAND ADVENTURE	56.000 j
TURBO OUTRUN	56.000 j
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	153.000 u
ULTIMATE SOCCER	111.000 j
UNIVERSAL SOLDIER	89.900 e
VIRTUAL SPINBALL	114.000 u
WIMBLEDON TENNIS	104.000 e
WINTER CHALLENGE	71.000 u
WINTER OLYMPICS	139.900 e
WIZ'N'LIZ	106.000 u
WOLF CHILD	107.000 u
WONDER BOY 5	64.000 e
WORLD CUP ITALIA	52.000 e
WORLD OF ILLUSION - TOPOLINO	77.000 u
WWF ROYAL RUMBLE	83.000 e
WWF WRESTLING ROYAL RUMBLE	126.000 u
XENON II	53.000 e
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	113.000 e
ZOOL	66.000 e

LEGENDA: u... USA j... JAPAN e... EUROPE

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

IMMAGINE: G. BEZZOLATO

ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:00 - 20:00 SABATO COMPRESO

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Castelgomberto 153
10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL
211503732

ORDINARE È FACILE

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA - 12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	CONSOLE	PREZZO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP. CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE	L.....7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE	L.....13.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.	L.....20.000
CO TOT	L.....

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100
☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER

EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER S.D.F. VIA CASTELGOMBERTO 153 - 10137 TORINO

IN QUESTO NUMERO

ANTEPRIMANIA 7
MADE IN JAPAN 18
AMERICANICAMENTE 31
SEGA CITY 34
NINTENDO NEWS 40
RECENSIONI 43
AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO 125
ROGUE'N'ROLE 126
CONSOLIAMOCI 129
CONTROL YOUR CONSOLE 130
CYC 144 HELP 136
CYC SPECIALE 142
BOVAS' HARD CAFE' 154

GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background • Il fondale di ogni gioco.

Blastare • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage • E' sinonimo di "livello".

Tie-in • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano • Direttore Responsabile: Roberto Ferri • Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini • Capo Redattore: Alessandro Rossetto • Assistente alla Redazione: Marco Auletta • Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Orchesi, Christian Antonini, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Giancarlo Albertinazzi, Giancarlo Calzetta, Marco Auletta, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Raffaele Sogni, Riccardo Rossetti, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, Stefano Petrullo, Ulrike Saltuari. • Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri • Grafica: Alessandra e Carlo Gandolfi • Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano

STAN CO DELLA CARTUCCIA? VENDILA!

Bentornati nel magico mondo di Consolemania, e visto che dalla metà di marzo lo Stato Italiano ha varato una legge per cui le televisioni private sono costrette a fare le televendite al posto delle telepromozioni, perché non vendere anche voi le cartucce delle quali siete stufi? In questo modo potreste liberarvi di quei giochi che non vi divertono più e a poco prezzo acquistarne altri per voi completamente nuovi. Come? Grazie al nostro nuovissimo servizio 144.22.09.45!
Abbiamo infatti cambiato completamente il nostro servizio telefonico e al prezzo straordinario di sole 650 lire al minuto più IVA (per un totale di poco più di 700 lire) potrete accedere a molteplici funzioni, tutte dedicate proprio a voi!
Potrete per esempio vendere le vostre cartucce o cercare una console a poco prezzo (c'è sempre qualcuno che si sbarazza della propria!), potrete vendere la vostra bicicletta o cercare un motorino, annunciare la vostra festa e invitarvi tanti amici nuovi, magari appassionati come voi di videogiochi, oppure potrete per esempio fare le dediche alla vostra amica del cuore, o ancora fondare club dedicati alla vostra console preferita, o al vostro calciatore più amato, o al miglior conduttore televisivo dell'universo (io, per esempio!!!). Scherzi a parte, il nostro nuovo servizio 144 vi apre davvero tantissime porte, potrete, oltre alle cose che ho citato prima, esprimere le vostre opinioni sulla nostra tavola rotonda, o ancora ascoltare le novità e i trucchi relativi alla vostra console preferita, o ancora chiedere ogni tipo di informazione 24 ore su 24.
Insomma, abbiamo aperto le porte della Redazione anche a voi, entrate pure, vi aspettiamo!

Buon divertimento,
Stefano Gallarini

Si ringraziano Joystick Fun e Console Generation per la gentile collaborazione a questo numero della rivista.

INDICE RECENSIONI

CD32

68 MICROCOSM

GAME BOY

45 ADVENTURE ISLAND 2
61 LOONEY TUNES
115 YOGI BEAR

GAME GEAR

117 ROAD RASH - PREVIEW

MASTER SYSTEM

117 ROAD RASH - PREVIEW

MEGA CD

56 DUNE
94 TERMINATOR

MEGA DRIVE

72 NORMY'S BEACH BABE-O-RAMA
75 PEBBLE BEACH GOLF LINKS
76 PIRATES GOLD
80 PRINCE OF PERSIA
82 SKITCHIN'
102 VIRTUA RACING

NEO GEO

92 SPINMASTER

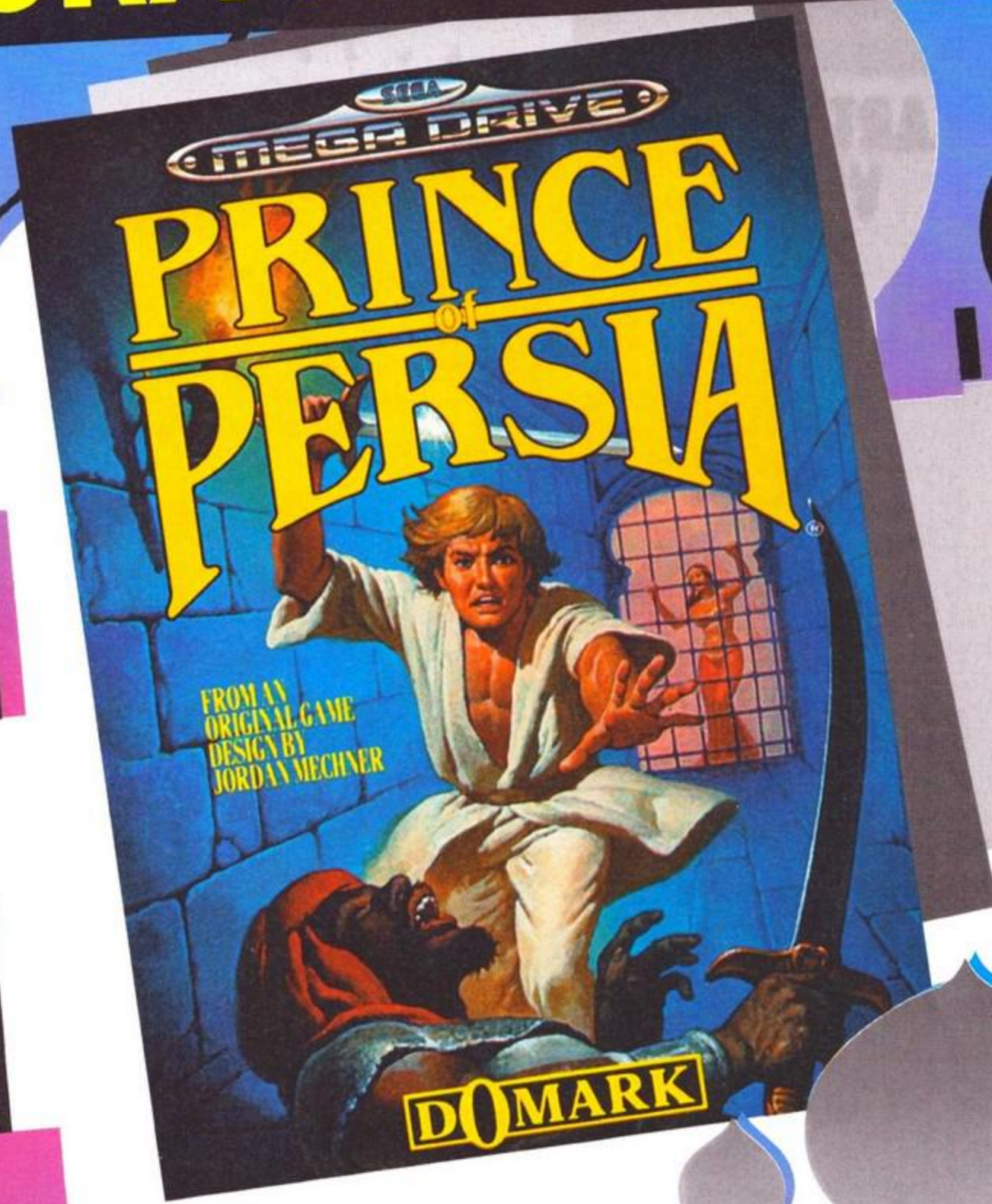
SUPER NINTENDO

46 BASTARD
50 BATTLE CARS
52 CHOPLIFTER III
120 FIGHTIN' MANIACS - PREVIEW
58 JOE & MAC 3
118 KICK OFF 3 - PREVIEW
62 LUFIA
88 SPACE ACE
98 TWIN BEE 2
109 VIRTUAL SOCCER
110 WOLFENSTEIN 3D
122 YOGI BEAR - PREVIEW

- Tel (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78 • Fotolito: Litomilano • Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) • Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 • Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano • Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% •Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

... ORA PER MEGADRIVE !

CADARIO



4 NUOVI LIVELLI - NUOVE SCHERMATE - ROMPICAPI TRAPPOLE E PASSAGGI SEGRETI, PER CHI CREDEVA DI CONOSCERE PROPRIO TUTTO SU QUESTO GIOCO!

ANIMAZIONE "UMANA".

MEGADRIVE A L. 149.900

PREZZO AL PUBBLICO - IVA INCLUSA

GIA DISPONIBILE PER

GAMEBOY

A L. 49.900

PREZZO AL PUBBLICO - IVA INCLUSA

LEADER DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE 167 - 821177

DOMARK

MINDSCAPE

LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

NINTENDO ®, GAME BOY ™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. PRINCE OF PERSIA IS A REGISTERED TRADEMARK OF BRODERBUND SOFTWARE, INC. © 1989, 1992 BRODERBUND SOFTWARE, INC. JORDAN MECHNER. © 1992 VIRGIN GAMES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED TO MINDSCAPE INT.

" SEGA " AND " MEGA DRIVE " ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES, LTD. PRINCE OF PERSIA : © & © 1989, 1993 JORDAN MECHNER, BRODERBUND SOFTWARE, INC. ORIGINALLY PUBLISHED IN U.S.A. BY BRODERBUND SOFTWARE, INC. LICENSED TO DOMARK, LTD. © 1993 DOMARK, LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

Dal 5 al 9 maggio torna, a Milano, l'unica mostra-mercato dedicata all'elettronica di consumo: provi, compri e porti a casa...

ABACUS

Anche quest'anno siamo arrivati in periodo fiere. Il buon (si fa per dire) JH ha appena terminato di spaventare bambini alla fiera dell'infanzia, ma un'occasione più sostanziosa di incontrare i vostri beniamini, i vostri redattori ideali, modelli di intelligenza, acume e rigore morale (insomma noi) vi si presenta il prossimo mese: avremo anche quest'anno uno stand Xenia tutto nostro, con Consolemania, TGM, PC Action, CD Magazine (chi?) e per la prima volta senza Zzap! (urrà). Se volete venire a trovarci cercate lo stand sulla cartina, visto che ancora non sappiamo dove ci sbatteranno, un'ultima cosa: quest'anno per l'ingresso allo stand è necessario venire accompagnati dalla sorella (preferibilmente 18-24enne, un metro e settanta, occhi scuri e... ok, ok Alex, stavo solo scherzando, niente sorelle).

L'Abacus è una manifestazione unica nel suo genere: si tratta anzitutto di una fiera aperta al pubblico e ingresso gratuito (che non fa mai male). Vi potete portare a casa anche cavetti, cartucce, console, computer, workstation grafiche, standisti, tutto

ovviamente pagando: è infatti una mostra mercato, gran parte dei prodotti possono essere acquistati, ma non solo. Buona parte di quanto esposto potrà essere provato (sarà una buona occasione di vedere qualcosa dal vero su 3DO e Jaguar, con tutta probabilità), a cominciare dai giochi che saranno, al solito, a disposizione al nostro stand.

E ora qualche rapido cenno a quello che vi troverete: una parte sarà dedicata ai PC, con la partecipazione di marchi come IBM, Olivetti e Microsoft, con un'impostazione più vicina al pubblico rispetto a fiere più "professionali" - ci saranno infatti anche catene di negozi come la Vobis o la Computer Discount in cui potrete trovare l'ultimo accessorio per il vostro PC. Ci sarà naturalmente anche Amiga con la Commodore, e larghissima parte sarà dedicata a quello che più ci interessa: le console, con gli immancabili stand - oltre a quello Disney - Sega e Nintendo che, l'ultima edizione, traboccavano di console.

Come fiera di elettronica di consumo è destinata in grandissima parte ai giochi e ci sarà probabilmente da divertirsi, anche se non mancheranno gli stand che cercheranno di rifilarci qualche polpettone multimediale.

Vi ricordo ancora brevemente i dati della fiera: ABACUS '94, dal 5 al 9 maggio (dalle 9 alle 18) alla Fiera di Milano. Ci sia arriva comodamente in metropolitana scendendo alla stazione di Amendola della Linea 1 (l'ingresso è infatti da Porta Meccanica). Vi aspettiamo (sorelle comprese... Eh, VF? NdAlex).

Cloud City

EMPIRECON

Ovvero Prima Media Convention italiana di Fantascienza e Fantasy. Si terrà durante questo mese a Perugia (dal 23/04 al 25/04) e si propone come un nuovo punto d'incontro per tutti i fan italiani di fantascienza, fumetti e fantasy e proporrà, durante il succitato periodo, diverse iniziative che vanno dalle proiezioni cinematografiche - sia di classici che di anteprime europee - alle esposizioni di modellismo, dai tavoli dimostrativi di gioco di ruolo e simulazione a dimostrazioni varie. La Convention, sul modello americano di queste manifestazioni, intende essere un'occasione di dialogo e di confronto, dove gli appassionati del settore possano conoscersi e scambiarsi idee sulle ultime tendenze e produzioni. E' anche la prima manifestazione che cercherà di coprire tutti gli spazi collegati alla Fantascienza e il Fantasy. E allora ecco che, di fianco a eventi fissi come le dimostrazioni sopracitate (ci saranno naturalmente anche videogiochi) ci saranno una serie di conferenze che passeranno da Star Wars a J.R.R. Tolkien, uno spazio ospiti che vedrà intervenire la Star Comics, l'associazione Cloud City, e noi della Xenia e numerosissime proiezioni che si concluderanno il 25 in tarda serata con una sfilata in maschera e una cena celebrativa. Insomma un'occasione da non perdere per un qualsiasi appassionato, di certo non riservata agli "addetti ai lavori", ma come fare per arrivarci?

La Convention si terrà al Centro Studi Villa Colombella a Colombella, vicino Perugia, un centro dotato anche di ristorante e albergo (per chi viene da fuori città c'è quindi la possibilità di passare al centro i tre giorni della manifestazione, per maggiori informazioni rivolgetevi al Turstudio Umbria, Tel. 075/691192). Per chi non ha la macchina esiste anche un servizio gratuito di autobus con la città di Perugia (partenza da Piazza Partigiani e passaggio dalla stazione FS). Le partenze da Piazza Partigiani sono: lunedì 23 alle 15 e alle 17 con rientro per le ore 20, domenica 24 e lunedì 25 alle 9, 13, 15 e 17 con rientro per le 20. L'ingresso alla manifestazione è riservato ai soci della Cloud City, è sufficiente una quota di 12000 lire da versare all'ingresso della Convention.

May the Force be with you. Live long and prosper, etc...

VF

3DO VS

Tutti ne parlano, sono le console del momento, l'ultima generazione delle macchine da gioco, nelle intenzioni dei loro creatori dovrebbero rappresentare il futuro del videogioco, un futuro iniziato tre anni fa. Già, perché 3DO e Jaguar hanno anche in comune un passato talvolta abbastanza burrascoso e comunque una gestazione decisamente lenta: sono infatti passati tre anni dal primo annuncio riguardante il 3DO e, da più o meno lo stesso periodo, pure all'Atari è stato un susseguirsi di annunci, ritardi e smentite riguardo alla loro fantomatica console tanto che ormai tutti ritenevano che sarebbe rimasto un progetto su carta.

Un periodo forse un po' troppo lungo per progettare delle macchine futuristiche: macchine che nascono già vecchie di tre anni in un settore, come quello dei videogiochi, in cui tre anni possono essere un'eternità. Basate certo su concetti avveniristici di elaborazione di segnali digitali, CD e complessi hardware per grafica 3D, ma fin troppo separate da un settore che esercita crescente influenza sulle console da casa: quello dei coin op. I giochi del momento, al bar, sono della Sega, con Virtua Fighters e Star Wars - è annunciato lo sfruttamento di tecnologie di questo tipo per il futuro Saturn -, e della Namco, come il già citato Ridge Racer e Cybersled, che si è associata al progetto PS-X della Sony. Perfino alla Nintendo c'è l'intenzione di far uscire il Project Reality come macchina da bar prima di tramutarla in console da casa.

Purtroppo Matsushita, AT&T e Electronic Arts non hanno la minima esperienza in coin op, anzi, le ultime uscite EA per console hanno lasciato un po' a desiderare, e anche l'esperienza Atari è un po' stagionata.

Poi è venuta la guerra delle specifiche: spesso giocata su dati tecnici incompleti se non addirittura falsati, come la diatriba tra i 32 bit RISC per il 3DO e i 64 bit del Saturn: poco significativo considerato che le prestazioni di una macchina dipendono dal suo hardware complessivo (un esempio ne è il vecchiotto PC Engine, un ottimo 8 bit che, ben programmato ha sfoggiato uno Street Fighter II di pari livello rispetto ai più recenti e quotati Megadrive e SNES) e che il processore di controllo del Jaguar è il vecchio e glorioso 16 bit Motorola 68000, e di CPU a 64 bit all'interno del Jaguar non c'è proprio traccia.

E alla fine sono arrivate anche loro, le due macchine in stampati e integrati...

JAGUAR

3DO

PROCESSORE CENTRALE

-ARM 60, un 32 bit RISC.
-frequenza di clock 12.5 Mhz

COPROCESSORI

-Processore DSP a 16 bit per la gestione del suono.
-Due coprocessori per la gestione grafica.

MEMORIA

2 Mbyte di RAM
1 Mbyte di RAM video

GRAFICA

-Risoluzione di 640x480
- Colori 24 bit True Color: 307.200 colori contemporaneamente su schermo da una palette di 16.777.200 colori.
-Uscite video: Videocomposito NTSC e S-Video.

SUONO

-8 canali stereo PCM a 16 bit a una frequenza di 44 khz, la stessa qualità di un CD.

FORMATI SUPPORTATI

-CD Audio
-Photo CD
-Video CD con l'apposita cartuccia FMV.

PERIFERICHE

Il modulo FMV, una cartuccia da collegare al 3DO, è già pronto.
Si vocifera anche di tastiere, collegamenti modem e interfacce MIDI.

PREZZO

Circa 1.500.000 lire presso negozi di importazione parallela.

Parlare di esatte specifiche tecniche per il 3DO non è tanto facile, si tratta infatti più che di una macchina di uno standard. Quello che potete trovare nei negozi di importazione è il 3DO prodotto dalla Panasonic, ma sono state già ultimate altre due versioni, prodotte rispettivamente dalla Sanyo e dalla AT&T: tutti i 3DO devono comunque soddisfare precise caratteristiche tecniche e di compatibilità, a cominciare dal processore centrale, l'ARM 60.
I coprocessori grafici si occupano di tutta una serie di funzioni, tra cui la gestione di poligoni, texture mapping, zoom, rotazioni e una serie di effetti speciali.

La memoria di 2 Mega serve a contenere i programmi caricati dal CD, maggiore è la memoria a disposizione minori saranno i caricamenti da CD.
A proposito del CD, si tratta di un doppia velocità, capace di trasferire 300Kbytes al secondo, esattamente come quello dell'Amiga CD 32.
Come risoluzione può visualizzare 640 pixel (punti) in orizzontale per 480 in verticale, senza alcuna limitazione di colori su schermo, scelti da una palette di 16 milioni e passa colori: praticamente una qualità televisiva.
Il 3DO si trasforma poi in un videoregistratore (o meglio videoriproduttore) con il modulo FMV. Si tratta di un "compressore" (o meglio di un decompressore) di dati in grado di utilizzare i normali CD come videocassette (con l'ovvia limitazione che non possono essere registrati): un'ora di animazioni Full Motion Video.

Le uscite video delle versioni fino ad ora viste in Italia, vale a dire quelle di importazione parallela, purtroppo non sono compatibili con le prese videocomposito e scart dei normali televisori, e a meno che non abbiate televisori che supportino lo standard americano come il composito NTSC o S-video avrete bisogno di un adattatore.
Riguardo al sonoro non c'è molto da dire, la qualità della musica è assolutamente perfetta grazie al CD, il 3DO può infatti essere utilizzato anche per ascoltare normali CD Audio, o per visualizzare i nuovi PhotoCD, il sistema di memorizzazione delle fotografie su CD.
Per il futuro sono previste diverse possibili aggiunte alla console, si parla di una tastiera, collegamenti di tipo telematico e interfaccia Midi per il collegamento a sintetizzatori e strumenti musicali.

I GIOCHI

Quando Trip Hawkins lasciò la Electronic Arts per fondare la 3DO Company intendeva portare sul mercato videoludico qualcosa di diverso dalla solita console. E non possiamo dire che non ci

sia riuscito. Un CD che sforna grafica digitalizzata, paesaggi renderizzati e ambienti 3D estremamente realistici impressionanti per quantità e qualità: più che i giochi a influenzare lo sviluppo delle macchine sono le nuove macchine ad aprire sbocchi alternativi e il 3DO potrebbe creare un nuovo genere di giochi; ne abbiamo già visto un esempio con titoli come Crash 'n' Burn e Total Eclipse, fino ad ora impensabili su console.

C'è però un dubbio. Per adesso non si è visto altro: la maggior parte dei giochi annunciati per 3DO sono giochi di guida/pilotaggio con la medesima visuale in soggettiva a parte eccezioni come un picchiaduro (figurarsi se poteva mancare) o Star Trek: possono sorgere leciti dubbi sulla versatilità della console.

E non parliamo di giochi che sfruttano in maniera assolutamente banale l'hardware del 3DO come i laser game alla Dragon's Lair.

Inutile commentare la qualità dei titoli fino ad ora usciti: siamo tutti concordi che, con tutta probabilità, l'hardware del 3DO è ancora sottosfruttato; si tratta in fondo dei primi giochi. Diamo allora un'occhiata a quello che le oltre 300 case di software che hanno firmato per il 3DO hanno in preparazione.

I giochi della Electronic Arts, la casa maggiormente coinvolta nel progetto 3DO, ve li abbiamo descritti due numeri fa, inutile tornarci sopra.

STAR TREK: THE NEXT GENERATION. Dalla Spectrum Holobyte il gioco più promettente per 3DO. Le foto le avrete sicuramente viste un po' dappertutto, si tratta di un arcade adventure traboccante di grafica renderizzata. Gli stessi personaggi dell'Enterprise, di cui siete al controllo, sino stati generati tramite grafica computerizzata invece di essere semplicemente digitalizzati.

WAY OF THE WARRIOR. Il primo picchiaduro per 3DO viene da una misteriosa Naughty Dog. Si tratta di un clone di Mortal Kombat con personaggi digitalizzati.

LA PAGELLA

SUFFICIENZE

-Soprattutto la potenza della macchina commerciale che sta dietro al 3DO. Colossi come Matsushita, AT&T e Electronic Arts hanno investito molti soldi nel progetto e difficilmente lo lasceranno colare a picco. Si sono garantiti il supporto delle principali software house sul mercato e, anche se per ora i risultati in termini di software non sono eclatanti, i possessori di 3DO avranno una certa sicurezza di un discreto numero di uscite per la loro macchina, al contrario dei diretti concorrenti del momento, Atari e Commodore, che ultimamente non hanno certo brillato per il supporto dato a diverse loro iniziative (vedi CDTV o Falcon).

-Il prezzo è decisamente più alto di un Jaguar ma bisogna considerare anche la presenza del CD, che per il Jaguar sarà una periferica opzionale di prezzo ancora indefinito.

-La cartuccia FMV. A parte i soliti problemi di costo, visto che si tratta di un modulo aggiuntivo non incluso nella console, la cartuccia FMV sembra essere diventato un obbligo per le nuove macchine CD (sono disponibili per CD 32, CD-I e per i PC con CD ROM).

INSUFFICIENZE

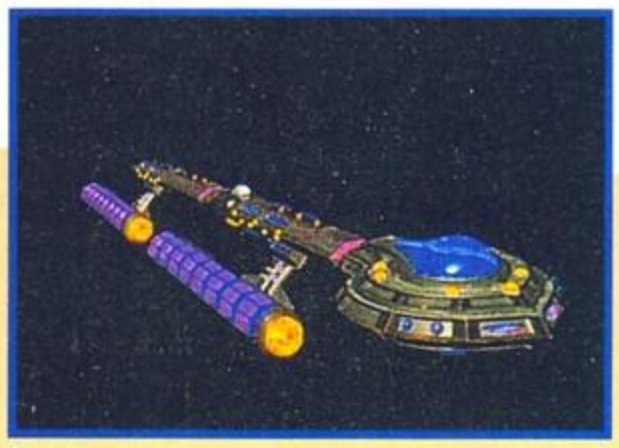
- Il prezzo. Un milione e mezzo per una console è decisamente troppo. Anche se promette di essere la macchina da gioco definitiva (e, a giudicare dai primi titoli si tratta in parte di promesse ancora da verificare), perché spendere quella cifra sulla fiducia, quando altre macchine promettono le stesse cose a prezzi decisamente inferiori. L'Amiga CD 32 è dotato di un hardware molto simile come processore, clock, memoria, risoluzione, colori, drive CD con la sostanziale differenza nei coprocessori grafici, ma ha un prezzo che è meno della metà del 3DO: se non fosse per la tragica carenza (soprattutto qualitativa, fino ad ora si è visto poco a parte conversioni dirette da computer) dei giochi CD 32 e lo scarso supporto delle case di software non ci sarebbe sfida.

-Uscite video. La versione d'importazione parallela non si può collegare ai normali televisori, anche se dotati di presa scart o ingresso videocomposito. Il 3DO dispone infatti di un'uscita s-video e videocomposito (la versione americana NTSC però, ben che vi vada ve li potete guardare in bianco e nero i suoi 16 milioni di colori) ignorando bellamente l'RGB o l'"europea" scart. Per vedere bene l'immagine serve un monitor che abbia questi ingressi (S-video o composito NTSC) o un adattatore.

- Il 3DO ha un aspetto terribilmente chiuso. Nei progetti ci sono diverse periferiche, tra cui tastiere, interfacce Midi e, con l'aiuto del colosso delle telecomunicazioni AT&T, un collegamento modem tipo videotel per acquisti, operazioni bancarie, etc. tutto da fare da casa: l'unico particolare è che il sistema telematico, particolarmente in Italia, è distante anni luce da queste possibilità. Anche il CD Video oltre a richiedere una costosa cartuccia FMV aggiuntiva è lontano dall'essere diffuso. Per ora il 3DO è e resta solo una macchina da gioco.

- I giochi. Prima ancora della sua uscita il 3DO ha ricevuto l'appoggio delle più importanti software house ma, come c'era da aspettarsi, i primi giochi sono ancora lontani dallo sfruttare appieno le capacità della macchina. Siamo ancora in attesa del gioco-simbolo per 3DO, speriamo in Star Trek.

ANOTHER WORLD. Inutile spendere altre parole su questo gioco della Delphine tranne per dire che è rimasto identico negli schemi ma enormemente migliorato per grafica e sonoro.
WHO SHOT JOHNNY ROCK - CRIME PATROL - SPACE PIRATES - MAD DOG II, THE LOST GOLD. American Lasergames. Basterebbe questo per descriverli. Si tratta dei soliti "spara allo schermo" alla Mad Dog McCree che potrebbero essere rivitalizzati dall'uscita della pistola ottica per



3DO. Il primo è di ambientazione gangsteristica-malavitosa, il secondo è una specie di Lethal Enforcers. Mad Dog II non mi sembra il caso di descriverlo mentre Pirates è di ambientazione fantascientifica: c'è da liberare un vascello preso in ostaggio da alcuni pirati.
ORION OFF ROAD. Il primo dei tre giochi annunciati dalla Crystal Dynamics, casa estremamente prolifica per 3DO (suo è il contestato Total Eclipse). OOR è la versione terrestre, almeno per l'aspetto grafico, di Total Eclipse: questa volta siete alla guida di un fuoristrada tra le montagne 3D generate dal 3DO.
THE HORDE. Gioco di ispirazione fantasy con grafica isometrica. Numerosi gli intermezzi digitalizzati con attori reali.
STAR CONTROL II. Fantastico. A me l'originale piaceva moltissimo: si tratta di un gioco di esplorazione spaziale molto divertente con delle sezioni di combattimento in cui si possono selezionare una quantità di diverse astronavine con diversi tipi di armamenti. Il 3DO sarà un po' sprecato, comunque.
EVEN MORE INCRE-

DIBLE MACHINE. Il puzzle game che ha ottenuto un meritatissimo successo su PC. Si tratta di costruire bizzarri meccanismi con una serie di oggetti a vostra disposizione (ventilatori, ingranaggi, pistole, palloncini, etc.) per raggiungere uno scopo che può essere, ad esempio, far cadere una pallina in un cesto. Detto così probabilmente non sembra, ma è davvero intri-

gante, solo che non mi sembrava il caso di scomodare le capacità grafiche del 3DO per un gioco del genere.

BIT, RISC E CLOCK

Il RISC (Reduced Instruction Set Computer) è un tipo di tecnologia di progetto di microprocessori, particolarmente adatto a rendere veloci i processori di macchine "piccole" come possono essere le console. Le prime sperimentazioni risalgono a una macchina sperimentale, l'IBM 801 portate avanti da Stanford (MIPS) e Berkley, e hanno trovato applicazione, in campo videogiochistico, nell'Archimedes, un personal computer lanciato dalla Acorn qualche anno addietro. Nonostante fosse ritenuta all'unanimità una macchina tecnicamente notevolissima fu un fallimento.
Il clock, come dice anche il termine inglese, è l'orologio interno al computer, quello che scandisce le operazioni al suo interno e quindi ne regola la velocità vera e propria, secondo la sua accezione più comune.
E adesso veniamo al motivo del contendere, quei maledettissimi bit che troviamo regolarmente di fianco alle sigle dei microprocessori, utilizzati spesso a sproposito per pubblicizzare macchine dalle prestazioni straordinarie.
Tutti i dati di un programma o di un gioco, grafica, sonoro, quellochevolete, sono memorizzati sotto forma di bit, che è l'unità elementare di memoria, per le cartucce si parla infatti di 16 Mbit per specificare quanta memoria ha la cartuccia e quanti dati ci possono stare dentro.
Quei 32 bit del processore del 3DO significano che quel processore è in grado di mangiarsi contemporaneamente 32 bit, ovvero elabora 32 bit alla volta, il doppio di un 16 bit come il Megadrive. Questo vuol dire che a parità di velocità di clock un 32 bit elabora al doppio della velocità (e anche di più, ci sono tutta una serie di vantaggi nell'architettura a 32 bit, a cominciare dai ridotti accessi in memoria).
Questo per quanto riguarda il processore centrale, che è pur sempre il cuore della console, ma non ne è l'unico componente. Accanto a lui c'è tutto il resto della macchina, con la sua architettura, i suoi coprocessori. Insomma se gli assistenti sono rapidi ed efficienti nel gestire grafica e sonoro, il processore centrale avrà ben poco da fare se non dirigere e potrà permettersi di essere lento. Questa è la soluzione adottata dal Jaguar. Un computer PC compatibile, pur contando sul massimo tra i processori centrali esistenti, ha invece difficoltà a realizzare uno scrolling decente visto che tutto il lavoro lo deve fare il processore centrale da sé, per nulla aiutato dall'architettura che gli sta intorno.
Cosa significa tutto ciò? Che i dati forniti dalle case costruttrici riguardanti le loro console non significano più di tanto: sono semplicemente delle ottime premesse, per saperne qualcosa di più bisognerebbe aprirle e guardare dentro come sono realizzate nei particolari. Quindi non preoccupatevi troppo di quanti bit abbia il processore, e soprattutto capire cosa siano quei maledetti bit: meglio affidarsi a dati di gran lunga più significativi, come la risoluzione grafica, i colori, la velocità di gestione di poligoni, texture mapping e dei dati grafici.
Meglio ancora è semplicemente aspettare che la macchina esca, che i programmatori si mettano al lavoro per realizzare qualcosa che sfrutti al meglio le capacità della console, sedersi davanti al monitor, guardare e giudicare da sé: questo lo può fare davvero chiunque.

JAGUAR™

PROCESSORE CENTRALE

-Motorola 68000, lo stesso 16 bit che equipaggia il Megadrive.
-frequenza di clock di 13.3 Mhz

COPROCESSORI

-Tom, coprocessore grafico a 64 bit RISC.
-Jerry coprocessore DSP a 32 bit per la gestione del suono.

MEMORIA

-2 Mbyte di RAM video
-Le cartucce potranno arrivare a 6 Mbyte (48 Mbit).

GRAFICA

-Risoluzione di 768x576
-Colori 32 bit True Color: 442.368 colori contemporaneamente su schermo da una palette di 16.777.200 colori, esattamente come un True Color 24 bit con l'aggiunta di 8 bit di Alpha Channel.
-Uscite video: Un po' di tutto. C'è l'uscita S-Video, Composito NTSC e RF, quella dell'antenna insomma, che è abbastanza inutile a meno che non abbiate un televisore NTSC. Fino a quando non ci saranno versioni europee della console gli esemplari americani del Jaguar seguiranno lo standard NTSC. C'e comunque l'uscita RGB che è possibile collegare con cavetti appositi alle normali prese scart.

SUONO

-12 canali stereo PCM a 16 bit a una frequenza di 44 khz, di qualità CD.

FORMATI SUPPORTATI

La console è basata su cartucce, è prevista l'aggiunta di un drive CD.

PERIFERICHE

Dovrebbe fare la sua comparsa entro breve anche il CD per il Jaguar, che, si vocifera, prevede anche un modulo FMV, compatibile con i CD Audio e Photo CD.
Nei progetti dell'Atari rientrano anche un paio di occhiali a realtà virtuale e un modem.

PREZZO

Circa 500.000 lire presso negozi di importazione parallela.

Riguardo alle caratteristiche del Jaguar c'è un discorsetto da fare. Per quanto se ne dica non è un 64 bit RISC. Il processore che gestisce il sistema è un comunissimo Motorola 68000 a 16 bit: dove sono allora i tanto decantati 64 bit? Nel coprocessore grafico (di cui potete leggere nel box apposito) che viene pubblicizzato come un 64 bit RISC (in effetti non so quanto sia lecito parlare di RISC per qualcosa che non sia una CPU, comunque...) e nel bus dati, in pratica nella velocità con cui questo coprocessore comunica con il video, quanto velocemente muove le cose su schermo. Si tratta insomma di un misto, del resto un 64 bit "puro" avrebbe significato una potenza di calcolo (e quindi un costo) tanto impressionante quanto inutile, meglio quindi concentrarla sulle elaborazioni grafiche: e infatti tra processore grafico a 64 bit e bus video a 64 bit la potenza di elaborazione grafica è impressionante - di gran lunga superiore a CD32 e 3DO - e comparabile con le specifiche annunciate per il PS-X della Sony.
Il Jaguar, a differenza della maggior parte dei nuovi sistemi, annunciati e usciti, sarà ancora basato su cartucce, con una memoria massima di 48 Megabit, ma con qualche piccola novità. I dati grafici (immagini, fondali, animazioni, sprite, etc.) all'interno della cartuccia potranno essere compressi con un particolare algoritmo tipo JPEG, l'hardware del Jaguar ne consente infatti la decompressione in tempo reale, consentendo una capacità di memorizzazione superiore. Insomma, la cartuccia resta da 48 Mbit, ma può contenere in pratica molti più dati. Da qui anche la scelta di fare a meno di un CD che può sì contare su una capacità di memorizzazione di gran lunga superiore (600 Mbyte) ma che raramente viene sfruttato del tutto.
I due Megabyte di RAM sono poi destinati al video: il doppio del 3DO, l'Atari Jaguar utilizza un sistema Truecolor a 32 bit, 24 bit esattamente come il 3DO per visualizzare colori a piacere da una palette di 16 milioni e passa, e gli altri 8 di Alpha channel, 8 bit dedicati a effetti speciali da eseguire su ogni singolo pixel.
L'Atari ha una lunga tradizione nel campo musicale per i suoi computer, e il sonoro è un altro punto di forza del Jaguar. Jerry, l'altro coprocessore, si occupa di fornire 12 voci stereo PCM della stessa qua-

lità di un CD audio: praticamente perfetto, può inoltre eseguire tutta una serie di operazioni sul suono per l'ottenimento di diversi effetti speciali.

TOM & JERRY

Liquidiamo subito Jerry, il coprocessore DSP (Digital Signal Processing, elaborazione di segnali digitali: bella forza, tutti i segnali all'interno di un computer sono digitali) a 32 bit che si occupa in maniera egregia (almeno in teoria) del sonoro.
Il cuore del Jaguar è il suo coprocessore grafico RISC a 64 bit, Tom, un piccolo mostro di potenza con l'ausilio dell'architettura a 64 bit del bus dati. Insieme riescono a elaborare e trasmettere a una velocità impressionante. La velocità di animazione dichiarata è di 850 milioni di pixel al secondo, oltre dieci volte superiore a quella del 3DO. Tom incorpora infatti un blitter, un dispositivo in grado di spostare in un attimo grosse aree di memoria.
Per i fanatici di dati tecnici specifichiamo che Tom ha al suo interno anche un processore grafico, un controllore della memoria video e un "object processor". Quest'ultimo è una grossa innovazione: permette infatti di gestire diverse entità grafiche (uno sprite, un fondale in primo piano, un fondale in secondo piano) indipendentemente in aree diverse della memoria; il processore si occuperà di recuperarle automaticamente, senza l'obbligo di trasferirli tutti sulla memoria video: il tutto con un enorme risparmio di tempo a livello di trasferimento dati e di complessità di programmazione.
Ancora più importante è il proces-

VIDEO CD

Le sigle riguardo i CD vanno moltiplicandosi: CD, CD+G (normali CD musicali che contengono anche schermate grafiche, per esempio, del cantante), Photo CD (le foto vengono stampate su CD anziché su carta) e CD-ROM (i CD utilizzati come periferica, per immagazzinare dati, da console e computer). Adesso si aggiunge anche il Video CD, chi è costui?
Ok, per le ultime, potenti, macchine visualizzare su schermo 25 immagini al secondo (quelle necessarie perché l'occhio umano abbia una sensazione di continuità in un'animazione, sono le stesse di una trasmissione televisiva anche se poi in televisione la stessa immagine viene visualizzata due volte, quattro volte in un 100 Hz, ma non andiamo troppo sul tecnico) è quasi uno scherzo. E' questo il FMV (Full Motion Video), un'animazione su schermo intero, 25 frame/secondo e quanti più colori possibili per dare una impressione di realismo. Una sola immagine di questo tipo occupa però un sacco di memoria (640x480x24 bit, fate voi i conti), e trasferirne 25 al secondo è un bell'impegno, specie considerato che al massimo si possono caricare 300 Kbyte/secondo dal CD, e anche se fosse possibile in un attimo la memoria del CD sarebbe già esaurita. Allora che fare?

La soluzione sta nella cartuccia FMV (o MPEG) che quasi tutte le console CD forniscono come (costoso) optional. Questa cartuccia è in grado di comprimere le immagini in tempo reale; ci si perde un minimo in qualità dell'immagine, ma essa occupa uno spazio minimo: in questo modo anche con soli 300 Kbyte al secondo è possibile trasferire 25 immagini al secondo realizzando il mitico FMV. Con le immagini così compresse è possibile mettere su CD 72 minuti di animazioni (con lo standard di compressione noto come MPEG) praticamente perfetti: di qualità di gran lunga superiore ad animazioni come quelle di Mad Dog realizzate su 3DO senza cartuccia, senza interruzioni per i caricamenti, e di durata maggiore.

Oltre che giochi tipo lasergame è possibile memorizzare su CD dei veri e propri film. La qualità delle immagini digitali è infatti superiore a quella delle cassette VHS (soggette a usura), un po' come per la differenza tra i CD audio e le cassette audio. In compenso il costo di un CD Video è minore di quello del Laserdisk (uno standard sviluppato parecchio tempo fa, basato su tecniche analogiche ma di ottima qualità che non ha mai avuto una grossa diffusione a causa dei costi elevati. Sul Laserdisk si basavano i vecchi giochi come Dragon's Lair, da qui la definizione di Lasergame).
Gli unici problemi stanno nella scarsa durata di un CD (72 minuti sono un po' pochi per un film), nel costo della cartuccia (sono almeno 500.000 lire) e nel fatto che i CD Video non sono registrabili come una normale cassetta.
Il video CD, nonostante tutto, si appresta a diventare uno standard. Stanno già uscendo i primi film (su due CD, ovviamente), come Black Rain, Star Trek 6, The Hunt for Red October e altri ancora, con quali risultati è presto per dirlo...

AMIGA CD 32

L'articolo lo abbiamo pubblicato qualche numero fa, ma può essere utile a un confronto completo riassumere brevemente le caratteristiche della prima console CD uscita sul mercato.

Hardware: Processore 68EC020 a 32 bit che gira a una frequenza di 14.19Mhz. 2 Mbit di RAM. CD con velocità di 300 K/secondo.

Grafica: Il chipset grafico AGA consente una risoluzione massima di 1280x512 e un massimo di 256.000 colori su schermo (solo per schermate statiche e animazioni precalcolate) che si riducono a 256 per i giochi.

Senza moduli aggiuntivi riesce a realizzare un FMV su un'area ridotta dello schermo (un terzo) a 256.000 colori e 20 immagini al secondo.

Sarà disponibile anche la cartuccia FMV compatibile con il formato MPEG per i video CD.

Per il CD 32 è stato aggiunto un processore, Akiko, dedicato alla gestione di grafica poligonale in texture mapping e alla rotazione/zoom di sprite. Sonoro: 4 canali stereo a 8 bit.

sore grafico di Tom. Questo aggeggino si occupa della "solita" deformazione, rotazione, zoom di sprite hardware (gli stessi effetti del modo 7 del SNES e del Mega CD, con le debite proporzioni), ma anche di una avanzata gestione del 3D. Il Jaguar è capace di gestire molto velocemente grafica poligonale (quella di Starfox e Silpheed, per intenderci) con tanto di texture mapping e Gouraud shading. Questo vuol dire che non si tratta di semplici poligoni "nudi", ma opportunamente disegnati. Per fare un esempio, se rappresentate un muro con un poligono sembra semplicemente un poligono, se ci dipingete sopra delle mattonelle rosse avrà l'aspetto di un vero muro. Tramite il Gouraud shading ci saranno anche chiaroscuri, ombre e riflessi di luce come se ne utilizzano nei più recenti simulatori su PC; il risultato è un ambiente 3D estremamente realistico: giochi come Doom, Underworld e Wolfenstein si dovrebbero fare come niente: aspettiamo di vedere Alien vs Predator per una prova dei fatti.

CD E ALTRO

Per non rischiare di restare indietro l'Atari ha comunque previsto la possibilità di collegare un CD-ROM alla sua console. Non si è ancora visto, ma le specifiche parlano di un CD a doppia velocità (i soliti 300 K al secondo) e sarà compatibile con i normali cd Audio, i CD+G e i Photo CD.

A quanto pare potrà anche sfoggiare un'ora di FMV a tutto schermo, 16 milioni di colori a 30 immagini al secondo con un sistema di compressione suo, senza l'ausilio di espansioni hardware aggiuntive. Dovrebbe diventare disponibile anche un'apposita cartuccia per i CD Video che utilizzano la compressione MPEG2.

Per ora nulla si è visto di tutto ciò, così come a livello di intenzioni restano le periferiche che l'Atari vorrebbe fare uscire nel futuro: si parla di un paio di occhiali 3D stereoscopici e di un modem.

I GIOCHI

Qui le considerazioni da fare sono del tutto simili a quelle del 3DO. Pur avendo un'impostazione un poco più "classica", come console, il Jaguar avrebbe, secondo le specifiche annunciate, delle potenzialità enormi che non possono non lasciare perplessi quando ci si trova di fronte ai primi, mediocri giochi.

La prima ondata di programmi, di cui avrete già sentito parlare, è stata sviluppata internamente dall'Atari. E in effetti danno qua e là degli ottimi esempi delle capacità grafiche della console, peccato che giochi come Crescent Galaxy si siano rivelati in fondo mediocri shoot 'em up e che Cybermorph sia un gioco alla Starfox tutto sommato abbastanza banale.

Migliori invece le prospettive per il futuro. Strano a dirsi ma sono contento che il Jaguar non sia una console CD: almeno i titoli sono un poco più vari rispetto ai Lasergame e ai giochi alla Crash 'n' Burn (i giochi di guida con fondali precalcolati e caricati da CD, per capirci) che costituiscono per ora la gran parte dei giochi per 3DO. Ci sono shoot 'em up, giochi di guida e e altro ancora.

Anche tra gli sviluppatori qualcosa comincia a muoversi, la nuova macchina dell'Atari ha cominciato a risvegliare l'interesse di diverse software house e, almeno come premesse, non sembrerebbe destinato a ripetersi l'isolamento del Lynx fatto di giochi sviluppati, quasi tutti, internamente.

Dalla Activision dovrebbe arrivare l'avventura Return to Zork, già vista su PC, dalla Accolade una buona parte dei loro innumerevoli giochi sportivi come Hardball, Brett Hull Hockey, Charles Barkley Basket, Jack Nicklaus Power Golf e il loro platform Bubsy. C'è poi 3D Gunship, il simulatore di elicottero della Microprose, mentre la Gremlin porterà anche qui il suo Zool 2.

Come c'era da aspettarsi sono tutte conversioni da altre macchine, speriamo che almeno in casi come Gunship vengano convertiti con un approccio diverso, più vicino alle capacità della nuova macchina, e non si tratti di banali trasposizioni.

C'è comunque anche un grosso titolo in arrivo che potrebbe fare gola a molti: la ID software ha infatti intenzione di portare su Jaguar non il vecchio Wolfenstein che trovate su queste pagine per SNES, ma il bellissimo e nuovissimo Doom, il fantastico shoot 'em up in soggettiva di cattiveria inusitata che tanto furore (tanto meritatamente) ha fatto su PC. Una saga di labirinti in texture mapping alla Alien vs Predator che dovrebbe sfruttare al meglio le capacità del Jaguar, quelli della ID sono gente in gamba.

CRESCENT GALAXY

Il primo gioco disponibile per il Jaguar e la prima grossa delusione. Si potrebbe anche sorvolare sulla assoluta mancanza di origina-

LA PAGELLA

SUFFICIENZE

-Le specifiche tecniche sono spaventose: il Jaguar è sicuramente la macchina, almeno in teoria, più potente sul mercato.
- Il prezzo. Non so se sia stato per merito della collaborazione con l'IBM che i prezzi sono così bassi, o se sia frutto di una politica commerciale per lanciare la console, ma un mostriciattolo simile a soli 200 dollari deve essere già considerato un successo per l'Atari. Anche considerati altri 200 dollari per il lettore CD (questo dovrebbe essere, si dice, il prezzo) il costo totale resta di non poco inferiore rispetto al 3DO.

INSUFFICIENZE

-Annunciare specifiche fantascientifiche come quelle del Jaguar ha una controindicazione: ci si aspetta di vederne subito i risultati, mentre i giochi visti fino ad ora sono ben lontani dal mantenere le promesse di cotanto hardware e ci lasciano con l'inevitabile dubbio: la macchina è stata mal sfruttata oppure...
-L'Atari è arrivata a un passo dal fallimento infilando un bidone dietro l'altro dopo l'iniziale successo del suo ST (e a parte le alterne fortune del suo Lynx) grazie a una certa carenza di lungimiranza commerciale. Anche i giochi annunciati fino ad ora per Jaguar sono tutti stati sviluppati dall'Atari e anche se diverse case di software si stanno interessando alla console i giochi annunciati per ora sono pochini.

lità, si tratta infatti di un convenzionalissimo shoot 'em up, ma il problema è che è fatto anche male.
Gli sprite sono piccolini e non rendono assolutamente giustizia delle capacità del Jaguar, è un po' troppo facile, specie i mostri di fine livello, e come giocabilità siamo abbastanza scarsi.
E il sonoro? Quello che dovrebbe essere uno dei punti di forza del Jaguar è assolutamente assente in Crescent Galaxy. Le musiche durante il gioco mancano del tutto e tutto quello che esce dal Jaguar durante la partita è un insieme di squallidi effetti sonori.
Diverso è naturalmente il discorso a livello grafico: i fondali in particolare sono impressionanti, ma non mi sembrano certo sufficienti quelli per un buon gioco.
Complessivamente deludente, vi rimandiamo comunque a un prossimo numero per la recensione e la descrizione completa del gioco.

CYBERMORPH
Il secondo gioco disponibile per ora, era uno di quelli più attesi tra i primi giochi Jaguar. E in effetti come ambiente tridimensionale ci siamo, peccato che i grossi difetti, proprio come in Crescent Galaxy, riguardino la giocabilità. Tutto quello che bisogna fare è raccogliere una serie di pod, non è certo un gioco di grosso spessore, e la noia è presto in agguato. Stesso discorso per il sonoro, ma gli faceva così schifo metterci una musichetta decente durante la partita? Non mi sembra proprio che sia oltre le capacità della macchina. Graficamente è veloce (considerato che è tutto calcolato in tempo reale, a differenza di giochi come Silpheed) e molto bello, tutto ombreggiato con Gouraud Shading, anche se non spettacolare, non dovrebbe essere stato troppo difficile aggiungere un po' di texture mapping alle strutture: così ha un aspetto un po' nudo.
ALIEN VS PREDATOR
Un test decisivo per il Jaguar. Si tratta infatti di un gioco alla Wolfenstein, in cui esplorate un labirinto pullulante di alieni. Si vedrà cosa è in grado di fare il Jaguar con ambienti tridimensionali in texture mapping e come utilizzerà lo shading, le ombreggiature, per rendere più realistici e cupi gli ambienti. Il 3DO si è cimentato in qualcosa di simile con Monster Manor, scarso sia dal punto di vista tecnico che per giocabilità, speriamo che l'Atari riesca a fare di meglio. L'ambientazione è tra l'altro molto interessante, si ispira all'omonimo fumetto della Dark Horse, in cui si confrontano gli alieni di Alien, i predatori di Predator e i Marine Spaziali di Space Marine. Un particolare interessante: se non ho capito male dovreste essere in grado di controllare il Predator...
RAIDEN
E' un progetto non proprio lungimirante, il gioco è un vecchissimo (ma buon) shoot 'em up, che del Jaguar sfrutterà solo i colori e la maggiore velocità, ma se non altro dà delle grosse garanzie di giocabilità.
TEMPEST 2000 - BATTLEZONE 2000
Si sa davvero poco di questi preistorici giochini resuscitati dall'Atari. Il primo è uno shoot 'em up, mentre il secondo potrebbe essere una gran cosa se venisse realizzato decentemente: si tratta infatti di una battaglia di carri armati tridimensionale in soggettiva, il gioco che ha ispirato Stellar 7 e, di seguito, Stellar Fire su mega CD.
CHEQUERED FLAG II
Si tratta di un coin op da corsa , anche se non di un purosangue come Virtua Racing. Le schermate distribuite non fanno una grossa impressione, specie considerato cosa è riuscita a fare le Sega in Virtua Racing, con l'aggiunta di un solo chip, su MegaDrive, ma si tratta di una versione ancora provvisoria ampiamente da migliorare.
Tra gli altri giochi Atari, ricordiamo, ci sono anche Tiny Toons, Dino Dudes, il picchiaduro Katsumi Ninja e un non meglio specificato Club Drive.

EPILOGO

Fare un confronto tra diverse console è sempre una cosa abbastanza delicata.
In termini di velocità di calcolo pura il 3DO di aggira intorno ai 30 MIPS (il che vuol dire che riesce a eseguire 30 Milioni di Istruzioni Per Secondo), mentre la velocità dichiarata del Jaguar è 55 MIPS, anche se in quel 55 sono compresi 27 MIPS per Tom, 27 MIPS per Jerry e uno per il 68000, si vede come confronti di questo tipo siano puramente indicativi. Non è per esempio possibile fare un confronto con i 3 MIPS del processore del CD 32 perché questo non è RISC e il confronto risulterebbe falsato per motivi che sarebbe troppo lungo spiegare.
Per quanto riguarda la velocità di animazione e rendering il Jaguar dichiara di poter elaborare la bellezza di 850 Milioni di pixel al secondo contro i 64 del 3DO, mentre per quanto riguarda la velocità di trasmissione dei dati (che riguarda, per esempio, la velocità con cui comunica con il video) il bus doppio del Jaguar si fa sentire con 106.4 Mbyte al secondo contro i 50 del 3DO.
Sulla carta il Jaguar sembra la console più potente, la più promettente del momento, ma all'orizzonte si intravedono temibili concorrenti come il PS-X, il Saturn e il Project Reality: vedremo se CD 32, 3DO e Jaguar sapranno sfruttare il cospicuo vantaggio di tempo.
Una cosa in comune comunque tutte e tre console ce l'hanno: la mediocre qualità dei primi titoli rispetto all'hardware fantascientifico annunciato. Alla fine saranno probabilmente due gli elementi decisivi: quanto le software house riusciranno a sfruttare le potenzialità della macchina e il prezzo. Quest'ultimo sappiamo già da che parte sta, per il secondo?
Il nostro personale consiglio è di attendere, almeno fino alla seconda ondata di giochi se proprio non volete attendere gli ancora lontani Saturn, Project Reality, PS-X e Tatsujin NEC.

VF

Entra nel Magico Mondo
YOUNG MERLIN™
Virgin
" LEADER distribuisce prodotti originali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale ".
16 megabit di magica avventura!

del Giovane Merlino ...

Avventura, Magia, Boschi Incantati ...

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENTSYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

YOUNG MERLIN IS A TRADEMARK OF WESTWOOD STUDIOS, INC. © 1993 WESTWOOD STUDIOS INC. ALL RIGHTS RESERVED.

YOUNG MERLIN™

LEADER
DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE
167 - 821177

LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA - TEL. 0332/874111 - FAX: 0332/870890

CADARIO

MADE IN

Questo mese sarà parecchio dura, lo sento. Il materiale c'è, per carità, ed è pure interessante, ma il terribile Abbiocco Pomeridiano della Domenica ha colpito, e l'ha fatto senza pietà. Riuscirà il nostro eroe a completare l'articolo in un tempo umano, contando anche che su Radio Deejay adesso danno i risultati delle partite e io non posso soffrire il calcio? Cosa devo fare per ascoltare un po' di musica sbattendomene dell'Inter?

SHIEN THE BLADE CHASER - SNES

Ragazzi, si comincia. Questo mese mi sono impadronito della scrivania della Roberta (la più ordinata e spaziosa... Ehm, l'UNICA ordinata e spaziosa) e ho sparpagliato foto e comunicati per ogni dove. La radio adesso trasmette i trailer dei film (e per radio fanno davvero schifo), e io che mi trovo tra le mani? Massì, un comunicato che mi annuncia l'entrata nel campo dei videogiochi da parte di Go Nagai, il creatore di serie come Devilman, Goldrake, Mazinga e così via. Il gioco è una specie di Operation Wolf con i ninja, e si basa essenzialmente sull'idea di Go che le lame siano le armi più efficaci del mondo. Troviamo così il protagonista del gioco armato di un bel coltellone dalla lama lunga venti centimetri e di una serie di kunai, le tipiche armi da lancio dei ninja. Chevvedevodì? Beh, è consigliato l'uso del mouse e l'uscita è prevista per questo periodo... Ne faranno anche un manga. Contenti?

DUNGEON MASTER II SKULLKEEP - MCD

L'RPG che in assoluto preferisco sta finalmente per avere un seguito: Dungeon Master II - Skullkeep infatti sta per farsi strada sul Mega CD (finalmente un titolo interessante per questa console). La struttura rimane fondamentalmente immutata, cambiano un po' le ambientazioni e le dimensioni dell'area di gioco, notevolmente aumentate. Si vocifera poi di alcune sequenze animate (tanto per riempire il CD) e di alcune opzioni veramente interessanti, io però non posso fare a meno di notare che senza mouse sarà un incubo.

SD HIRYU NO KEN - SNES

Pensavate non ci fossero picchiaduro questo mese, eh? Ma come, più avanti trovate uno specialone sui manga di SFII e sugli OAV di Fatal Fury e già date per spacciato questo genere? Male, male. Questo SD Hiryu No Ken (SD sta per Super Deformed) si presenta decisamente bene: quindici personaggi a disposizione, un pacco di grafica coloratissima (lo stile, come potete vedere, è molto interessante), pieno utilizzo del joypad del SNES e mosse a non finire. L'uscita è prevista per maggio.

JAPAN

BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE - SNES

Un altro gioco con i personaggi Hanna & Barbera? Basta! BBRR (e non è un brivido, è un acronimo) comunque sembra più che accattivante e tecnicamente molto ben fatto, l'unico problema è vedere se riusciranno a catturare lo spirito di Bugs (i suoi cartoni secondo me sono i più divertenti in assoluto) e se riusciranno a evitare il solito bidone. Insomma, ci ritroveremo con un gioco bello o con il solito Roadrunner, per dire?

BARE KNUCKLE III - MD

Non so se Stefano ve ne ha già parlato o meno, comunque sia lo avrà chiamato Street of Rage III, in Giappone ha un nome diverso e le foto che avevo sono decisamente belle, quindi ve ne parlo lo stesso. Allora, è sparito uno dei personaggi (Axel, mi pare, comunque sia era quello grosso) ed è stato sostituito da un certo Zan, che sembra il papà del ragazzino da come è conciato (corazza, casco e pattini a rotelle). Sbavate sulle pics e aspettate un altro paio di mesi...

SUPER BOMBERMAN 2 - SNES

Certe cose ti scaldano il cuore. Arriva il tizio con il giocone da una camionata e mezzo di megabit e te lo scordi nel giro di una giornata, poi salta su la Hudson e ti spara il modestissimo Bomberman, che però spopola. Il primissimo è stato il mio gioco preferito per PC Engine insieme a Aero Blasters e F1 Circus, e la versione Super per SNES ci ha impegnato in lunghe partitone tra esplosioni e urla varie (qui in redazione ci scaldiamo parecchio, urla da scannatoio, insultoni, sudate... Uno spasso). Il seguito (Super Bomberman 2, appunto) si preannuncia come qualcosa di eccezionale: la struttura è sempre la stessa (più che positivo), e sono stati aggiunti numerosi particolari più o meno utili come bombe e esplosioni di colore diverso a seconda del giocatore, nuovi power-up, tecniche assassine, ostacoli vari (che ne dite dei muri di gomma che respingono le bombe?) e così via. Decisamente è IL titolo da aspettare per questi prossimi due mesi!

IL GIOCO UFFICIALE DELLE OLIMPIADI

winter OLYMPICS

10 DIVERSE SPECIALITA' SPORTIVE PER UN DIVERTIMENTO INFINITO: DISCESA LIBERA, SLALOM, SLALOM GIGANTE, SLALOM SPECIALE, SALTO TRAMPOLINO, SALTO ACROBATICO, SLITTINO, BOB, PATTINAGGIO, BIATHLON (FONDO + TIRO CARABINA).

SALTO TRAMPOLINO, EFFETTO MOZZAFIATO!

GARA DI BOB DOPPIA O SINGOLA, CON CURVE E STERZATE A PIU' DI 100 Km/h !

BIATHLON, GARA CON SCI DA FONDO CON ESIBIZIONI DI TIRO CON LA CARABINA.

Lillehammer '94

U.S. GOLD

MEGA DRIVE • MASTER SYSTEM • GAME GEAR • SNES • GAMEBOY • AMIGA • PC • CD-ROM

LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

MADE IN JAPAN

WORLD HEROES II JET - NEO GEO

Le "versioni aggiuntive" dei picchiaduro sono deprecabili secondo qualcuno (vedi le critiche mosse già al tempo di SFII CE), ma a quanto pare vanno più che bene ai Giapponesi, che di queste cose se ne intendono. Dopo i numerosi SFII e dopo Fatal Fury Special è la volta di World Heroes 2 Jet, che offre come "bonus" due nuovi personaggi da utilizzare (e non sono né Neo-Geegus né Dio), più un po' di grafica nuova. A me World Heroes II faceva abbastanza schifo, se a voi invece è piaciuto, beh... Peggio per voi.

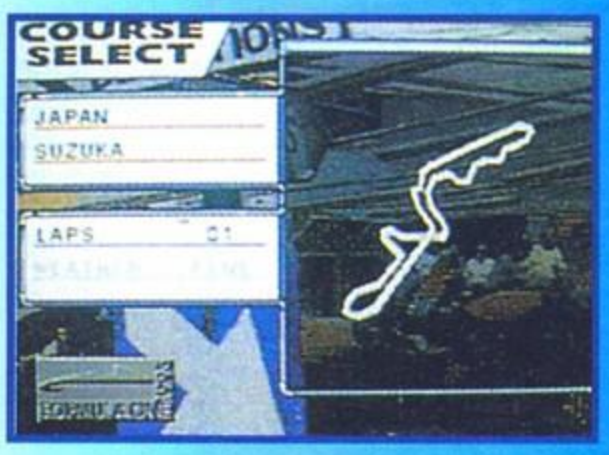
FIGHTER'S HISTORY DYNAMITE - NEO GEO

Dynamite è il solito clone di SFII, sembra abbastanza carino e offre tredici personaggi da controllare... Insomma, se facessero Bubble Bobble per Neo Geo io lo comprerei al volo, ma questo...

Un picchiaduro per Neo Geo? Ma dai, ma che novità è questa? Insomma, se avessi comprato la console della SNK mi sarei ben rotto. E non è possibile! Tre Fatal Fury, due Art of Fighting, tre World Heroes, Samurai Shodown... Senza contare i vari Sengoku e via dicendo. Questo Fighter's History

IL GIOCO DELLE MACCHINE! - MCD

Un titolo un po' naif, lo ammetto. Ma quello vero è anche peggio: Formula One World Championship 1993 Heavenly Symphony. Che vi avevo detto? Per fortuna il gioco sembra a dir poco sensazionale: guardatevi le foto e pensate alla differenza tra questo titolo e, per dire, Super Monaco GP. Beh, occhei, per questo è necessario il Mega-CD, ma sembra proprio che ne valga la pena. Se siete fan delle quattro ruote poi forse vi potrà interessare l'uscita imminente di Outrunners, del quale vi avevamo già parlato, che tra l'altro sarà anche uno dei primi titoli a uscire per Saturn.



KING OF DRAGONS - SNES

Guardate le foto e ditemi cosa vi viene in mente: esatto, King of Dragons è il seguito di QUEL gioco, proprio così (non mi ricordo il titolo, ma si capisce). Il primo episodio aveva tra le altre cose il vizio di rallentare un sacco con lo schermo mediamente affollato, ed era un vero peccato perché come gioco era davvero divertente. La Capcom avrà imparato qualcosa? Beh, se fallisce con questo non ci resta che aspettare la conversione del loro nuovo coin-op di Dungeons & Dragons...

THE...WHITE KNUCKLE RIDE !

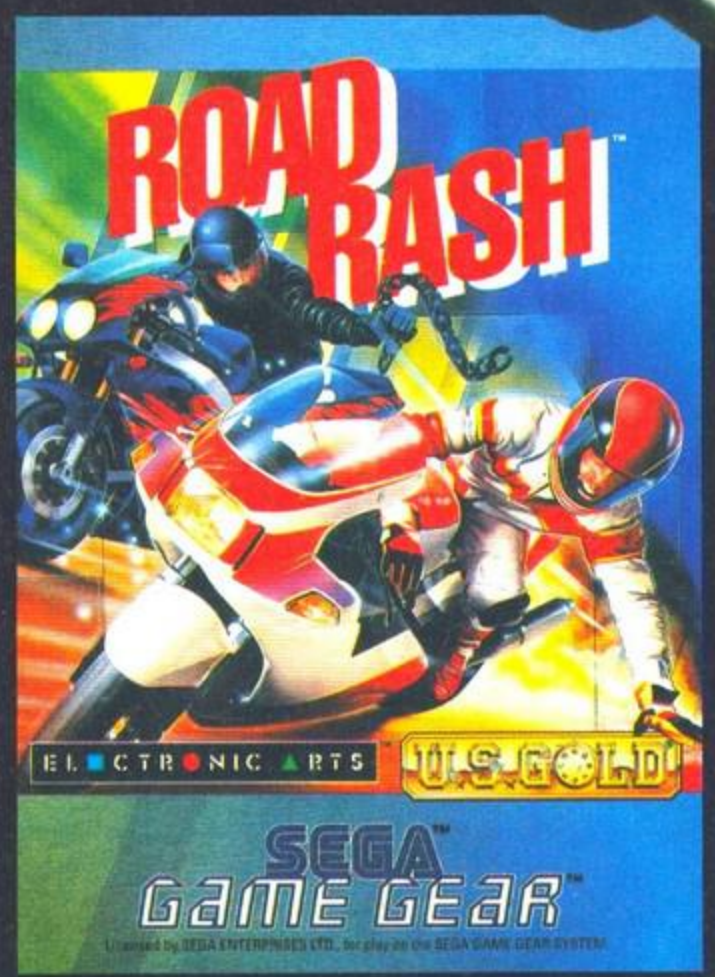
MASTER SYSTEM

GAME GEAR

STRINGI I PUGNI ... STRINGI I DENTI !

Prendi la più calda simulazione di moto ... aggiungi un bel pò di azione dura ... poi strappa il manuale di regolamento. Tu, contro 16 " psicotici " su 2 moto disposti a gareggiare fino alla tomba. Pronti a mollare calci, pugni; pronti ad usare armi improprie. E tu? Vuoi essere da meno? Il primo che arriva al traguardo si cucca abbastanza grana da comprarsi una 2 ruote ancora più micidiale!!

LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA S. - VA
TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890



Master System

Game Gear

BUY ROAD RASH TODAY! EXPERIENCE THE RIDE OF YOUR LIFE!

Road Rash™ and Electronic Arts™ are trademarks of Electronic Arts. ©1991, 1993 Electronic Arts. All rights reserved. Licensed to U.S. Gold Ltd. © 1993 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited. "SEGA" is a trademark of Sega Enterprises Ltd. "Licensed by SEGA ENTERPRISES LTD., for play on the SEGA MASTER SYSTEM, MASTER SYSTEM II and MEGA DRIVE with MASTER SYSTEM CONVERTER" and for play on the SEGA GAME GEAR SYSTEM.

MADE IN JAPAN

MINI-SPECIALE 3DO

I giapponesi si sono apparentemente esaltati con la macchina del gruppo Matsushita, visto che sembrano quelli che hanno in cantiere più titoli di tutti. Abbiamo infatti lo strepitoso Burning Soldier, un gioco spazialissimo (anche d'ambientazione) che probabilmente ci farà scordare completamente il triste

Total Eclipse (checché ne dica Pier). Inoltre troviamo il fuori di testa Whacky Races (avete presenti i cartoni animati con Dick Dastardly, Mutley, Penelope Pitstop, Peter Perfect e così via? Bravi) e - poteva mancare? - proprio lui, l'eroe nazionale del Giappone insieme a Godzilla: stiamo parlando di Ultraman! Gustatevi le foto... a uscire per Saturn.

COTTON - SNES

Ne abbiamo già parlato, lo so... Però era per Megadrive. La versione Sega è ancora assente ingiustificata, se vi può far piacere comunque sta per uscire la versione SNES. Doh!

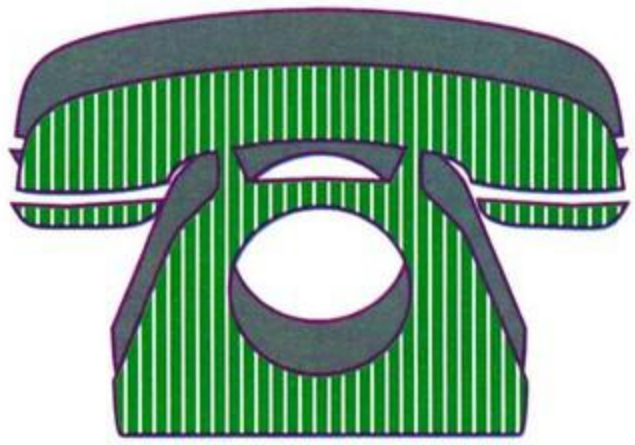
CYBORG 009 - SNES

Ricordate la versione MCD della serie a cartoni animati più squallida che si sia vista, i "Nove Magnifici Cyborg"? E come potreste? Faceva davvero pietà e non l'abbiamo recensita. Comunque è imminente una riduzione "arcade pura" anche per Super NES. Oh gaudio, oh tripudio.

MINI-SPECIALE LASERACTIVE

Quanti di voi si ricordano del Laseractive? La costosissima macchina della Panasonic (che però è più da considerare un lettore di LD più che una console) comincia a vedere i suoi primi giochi: le foto che vedete sono abbastanza esplicative, anche se la mancanza di vere capacità limita di fatto il tipo di titoli che usciranno (più di un Super Silpheed, ad esempio, non ci potranno mai fare), visto che vedremo esclusivamente giochi-laser. Beh, dovremo aspettare la prossima console immane. Chessò, quella della NEC?

ENTRA IN REDAZIONE LE PORTE SONO APERTE!



144.22.09.45

Finalmente la tua rivista preferita ha aperto il servizio di Redazione più incredibile che ci sia. Al costo di 635* lire al minuto potrai veramente aprire le porte a tutto quello che hai sempre desiderato.

Chiamando questo servizio attivo 24 ore su 24, 7 giorni su 7, potrai accedere a tutte queste grandi possibilità:

- Chiedere consigli e avere informazioni su Software e Hardware.
- Apporre in bacheca il tuo annuncio, dal cane smarrito alla festa di compleanno, dalla dedica alla tua dolce metà al consiglio per i tuoi amici.
- Ascoltare i trucchi e i consigli relativi ai tuoi giochi preferiti.
- Conoscere in anteprima le novità per il tuo computer o per la tua console.
- Lasciare o ascoltare gli annunci economici per comprare e vendere immediatamente tutto quello che vuoi, purché sia legato al mondo dei giovani.
- Esprimere la tua opinione su un argomento che ti sta particolarmente a cuore e ascoltare l'opinione degli altri.
- Comunicare i tuoi giudizi alla tua Redazione preferita.
- Darci un consiglio o fare delle critiche.
- Proporti come redattore o cercare delle collaborazioni.

Insomma, il nuovo servizio Xenia 144 ti apre davvero tutte le porte che vuoi, e domani sarà senz'altro un altro giorno!
Chiama subito! TGM, CONSOLEMANIA, PC ACTION, CD MAGAZINE e il tuo mondo ti aspettano in ogni momento... anche adesso!

* A questa cifra bisogna aggiungere l'IVA (meno di 60 lire per i telefoni di casa) che, comunque, viene pagata su TUTTA la bolletta del telefono, e non solo su questo servizio.

Servizi Vocali - V.le Piemonte, 21 - Cinisello Balsamo (MI) - Tel. (02) 66.03.71.57

XENIA EDIZIONI

PERGIOCO

PER ESEMPIO SEGA MEGA DRIVE

MEGADRIVE 2	CONSOLLE A COLORI 16 BIT	279.900
MEGADRIVE 2 + SONIC + 2 PAD	CONSOLLE A COLORI 16 BIT	329.900
accessori		
4 WAY PLAY	ADATTATORE 4 VIE	99.900
6 BUTTON FIGHTER II	JOYPAD MEGADRIVE	37.900
ASCII PAD 6 BUTTON	JOYSTICK MEGADRIVE	59.900
CAPCOM FIGHTER POWER STICK	JOYSTICK MEGADRIVE	169.900
CONVERTER USA/JAP/EUR	CARTUCCE USA SU PAL	39.900
CYBERPAD	JOYSTICK MEGADRIVE	56.900
DUEL PLAYER TL-22-S	JOYPAD INFRAROSSI	69.900
DUEL PLAYER TL-22-S-E	JOYPAD INFRAROSSI	24.900
GAME ADAPTOR HONEYBEE JAP/EUR	GIOCA CARTUCCE GIAPPONESI	24.900
JOYSTICK SPEED KING A MANO	JOYSTICK AUTOFIRE A MANO	39.900
MEGA CONTROL PAD PLUS	JOYSTICK AUTOFIRE A MANO	49.900
MEGA KEY UNIVERSALE	CARTUCCE USA/GIAP/BRAZIL	59.900
PRO-2	JOYPAD MEGADRIVE	24.900
PROFESSIONAL CONTROL PAD	CONTROLLER = ORIGINALE	29.900
SG PROGRAMPAD	JOYPAD MEGADRIVE	64.900
VIRTUAL REALITY STUNTMASTER USA	OCCHIALI REALTA' VIRTUALE	449.000
giochi		
AERO THE ACROBAT	ARCADE PLATFORM	99.900
AEROBIZ	SIMULAZ. COMPAGNIA AEREA	124.900
ALADDIN	ARCADE DISNEY	136.900
ARIEL THE LITTLE MERMAID	ARCADE DISNEY	94.900
ATOMIC RUNNER	ARCADE ADVENTURE	117.900
B.O.B.	PLATFORM SHOOT'EM UP	92.900
BACK TO FUTURE III *USA*	A TUTTO SCHERMO!	110.900
BART VS.THE SPACE MUTANTS	ARCADE SIMPSONS	82.900
BATMAN Revenge of the Joker	IL RITORNO DEL JOKER	89.900
BEST OF THE BEST	ARCADE BEAT'EM UP	113.900
BIO HAZARD BATTLE	ARCADE ADVENTURE	126.900
BLASTER MASTER 2	BELLICO FUTURISTICO	95.900
BUBSY	16 LIVELLI DA AFFRONTARE	104.900
BUCK ROGERS Countdown Doomsday	ADVENTURE FANTASCIENZA	99.900
BUDOKHAN *USA*	SPORT ARTI MARZIALI	99.900
CASTLEVANIA BLOODLINES	ARCADE	116.900
CHUCK ROCK	PLATFORM CAVERNICOLI	126.900
CLIFFHANGER	ARCADE ADVENTURE	96.900
DAHNA *GIAP*	ARCADE ADVENTURE	79.900
DAVIS CUP TENNIS	SPORT TENNIS	99.900
DEATH DUEL	SEI UN ROBOT Vs I MOSTRI	105.900
DEVILISH	PLATFORM HORROR	83.900
DINOSAURS FOR HIRE USA	ARCADE SHOOT'EM UP	93.900
DOUBLE DRAGON	ARCADE BEAT'EM UP	59.900
DOUBLE DRAGON 3	ARCADE COMBATTIMENTO	89.900
DOUBLE DRAGON 3 Italiano	ARCADE COMBATTIMENTO	99.900
DR.ROBOTNIK'S MACHINE *USA*	ARCADE PUZZLE	89.900
ECCO THE DOLPHIN	ARCADE ADVENTURE MARINO	93.900
ELECTRONIC ARTS HOCKEY	SPORT HOCKEY SU GHIACCIO	84.900
ELECTRONIC ARTS HOCKEY *GIAP*	SPORT HOCKEY SU GHIACCIO	84.900
ELEMENTAL MASTER	SHOOT'EM UP FANTASY	87.900
ETERNAL CHAMPIONS	BEAT'EM UP	149.900
EX-MUTANTS	PLATFORM COMBATTIMENTO	117.900
F117 NIGHT STORM	VOLO BELLICO	126.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	SPORT CALCIO GIOCATO	116.900
FORMULA 1	AUTO F1	113.900
GAUNTLET IV	ARCADE FANTASY	116.900
GENERAL CHAOS	BATTAGLIE DI OGNI TIPO	92.900
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING	SPORT PUGILATO	99.900
GODS	ARCADE ADVENTURE	99.900
GRANADA *GIAP*	BELLICO FANTASCIENZA	33.900
HAUNTING	RPG ADVENTURE	99.900
HIT THE ICE	SPORT HOCKEY	105.900
HOOK	PLATFORM PETER PAN	105.900
ISHIDO *USA*	GIOCO STRATEGICO ORIENTE	59.900
JACK NICKLAUS POWER CHALLENGE	SPORT GOLF	99.900
KING OF THE MONSTERS	BEAT'EM UP MOSTRI	99.900
MAZIN SAGA MUTANT FIGHTER	BEATE'M UP	99.900
MIKE DITKA POWER FOOTBALL	SPORT FOOTBALL AMERICANO	79.900
MORTAL KOMBAT	BATTI TUTTI I CAMPIONI	99.900
NBA ALL STAR CHALLENGE	SPORT PALLACANESTRO	89.900
NBA JAM	SPORT PALLACANESTRO	107.900
NFL FOOTBALL '94	SPORT FOOTBALL AMERICANO	108.900
OUT RUN 2019	SPORT AUTO	97.900
POWERMONGER	STRATEGIA DEL POTERE	89.900
PRINCE OF PERSIA	ARCADE PLATFORM	125.900
RAMPART	SIMUL. BELLICO MEDIOEVALE	109.900
RBI BASEBALL	SPORT BASEBALL	95.900
RINGS OF POWER	RPG FANTASY	149.900
ROAD RASH	SIMULAZIONE MOTO	109.900
ROBOCOP 3	BEAT'EM UP	109.900
ROBOCOP VS TERMINATOR *USA*	BEAT'EM UP	129.900
ROCKET KNIGHT ADVENTURES	ARCADE PLATFORM	93.900
ROLO To the Reserve	ARCADE ADVENTURE	117.900
SENSIBLE SOCCER	SPORT CALCIO GIOCATO	105.900
SHINOBI III	PLATFORM COMBATTIMENTO	102.900
SLIME WORLD	SHOOT'EM UP PUZZLE	109.900
SONIC 3	ARCADE PLATFORM	149.900
SONIC SPINBALL *USA*	MEGAFLIPPER SONIC	89.900
SONIC THE HEDGEHOG *GIAP*	ARCADE SUPERSONICO	89.900
SPEEDBALL 2 *USA*	SPORT FANTASCIENZA	109.900
SPIDER-MAN X-MEN	ARCADE UOMO RAGNO X-MEN	98.900
SPLATTERHOUSE 3	BEAT'EM UP HORROR	123.900
STARFLIGHT	ARCADE FANTASCIENZA	119.900
STREET FIGHTER II Champion USA	BEAT'EM UP	149.900
STRIDER RETURNS	PLATFORM SHOOT'EM UP	109.900
SUPER BASEBALL 2020	SPORT BASEBALL	112.900
SUPER BATTLE TANK	SIMULAZIONE CARRO ARMATO	99.900
SUPER KICK OFF	SPORT CALCIO GIOCATO	93.900
TECMO SUPER BOWL	SPORT FOOTBALL AMERICANO	127.900
TERMINATOR 2 Judgement Day	BEAT'EM UP	109.900
THE ADDAMS FAMILY	PLATFORM HORROR	109.900
THE TERMINATOR	DAL PRIMO FILM	113.900
THUNDER FORCE IV *GIAP SCART*	SHOOTING GAME FANTASTICO	115.900
TOYS	ADVENT. GUERRA GIOCATTOLI	99.900
TWO CRUDE DUDES	BEAT'EM UP	117.900
TYRANTS	RPG STORICO STRATEGICO	122.900
UNIVERSAL SOLDIER	PLATFORM COMBATTIMENTO	99.900
WIMBLEDON	SPORT TENNIS	99.900
WINTER OLYMPICS	SPORT INVERNALI	125.900
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	SHOOT'EM UP	99.900
ZOOL	ARCADE ADVENTURE	109.900

PERGIOCO

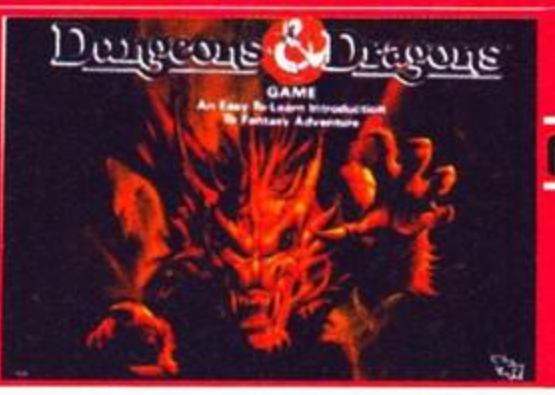
**C'è un PERGIOCO in più a MILANO.
A piazza LIMA, MM1 Lima, angolo via Plinio, in via Aldrovandi.
Un grande magazzino seminterrato.
Trova l'insegna, poi scendi la scaletta, ed infine entra nel tuo mondo !
Dove trovi le consolle e i loro giochi, video games, boardgames, miniature, cataloghi, e tutti i giochi!**

GIOCHI DI RUOLO D&D BASE a lire 27.900

WAR GAMES

futuRisiKo!

FUTU RISIKO a 39.900 lire



giochi di società

SALTI-MENTE

SALTIN MENTE a 49.900 lire

PERGIOCO

punto vendita **MILANO**
via San Prospero 1
piazza Cordusio, MM1 Cordusio

PERGIOCO

punto vendita **MILANO**
entrata **via Aldrovandi**
piazza Lima ang. Via Plinio, MM1 Lima

PERGIOCO

punto vendita **ROMA**
via Degli Scipioni 109
Metro Ottaviano

PERGIOCO

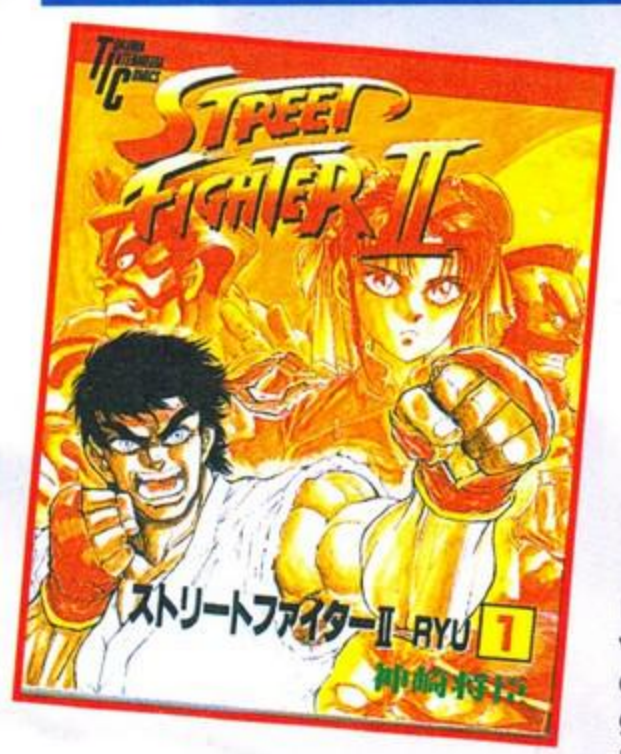
vendita telefonica
CONSEGNE IN TUTTA ITALIA
tel. 02 / 29.52.42.56

MADE IN

STREET FIGHTER II MANIA

Nonostante l'avvento di Mortal Kombat II e Virtua Fighters abbia contribuito a offuscare un po' la fama della serie di coin-op più gettonata nel mondo, i fan della serie di Street Fighter sono numerosissimi, e il merchandising creato per supportare questa mania è imponente. Per mesi abbiamo assistito all'invasione di snack vari, figurine, calendari, magliette e ogni sorta di pupazzetto, ma trattandosi di un prodotto giapponese come poteva mancare la riduzione a fumetti? Insomma, come poteva mancare il manga? Non poteva, e quindi eccovelo...

Sappiamo tutti benissimo che il film basato sulle peripezie dei dodici combattenti prima o poi dovrà uscire, ma cosa sappiamo della trama? Un indizio potrebbe fornircelo un manga uscito da non molto in Giappone, pubblicato a puntate da Login (una rivista di computer) e ora raccolto in due volumetti dalla Tokuma Intermedia Comics. Il disegnatore è lo stesso di Xenon (pubblicato dalla Granata Press) e la qualità è incredibile (le immagini non le abbiamo pubblicate per nulla), ma anche la storia non è da meno.



Abbastanza logicamente, una potente organizzazione criminale (impegnata principalmente sul mercato della droga) indice un grande torneo di arti marziali (non si capisce bene come mai, il giapponese non è il nostro forte). Il primo incontro vede Chun Li malmenare un tizio qualsiasi giusto per "scaldarsi", e qui facciamo già la conoscenza del suo terribile "Hundred Foot Kick". A differenza dei due OAV di Fatal Fury, le mosse speciali che si vedono nei videogiochi qui vengono usate con gran dovizia, e lo si scopre già dal secondo incontro, decisamente più serio, che vede Ryu combattere contro Bison (il pugile - vi ricordo che in Giappone Balrog è lo spagnolo, Vega il megacattivo vestito da nazista e Mike Bison il pugile americano). Il colosso di colore riesce a mettere in difficoltà a suon di centre il massiccio giapponese, che però all'ultimo secondo sfodera una potentissima fireball a pochi centimetri dallo stomaco dell'avversario. mentre Bison è a terra, uno dei tirapiedi dell'organizzazione Shadolue cerca di sparare a Ryu, ma viene fermato (indovinate in che modo) grazie all'intervento di Guile, apparso all'ultimo istante. A questo punto c'è la classica scenetta con i

cattivi che intimano a uno degli scagnozzi "vai e fallo fuori o sei finito" tanto caro alla cultura giapponese (avete presente le puntate di Mazinga?), solo che i cattivi sono Sagat, Vega e Balrog e lo "scagnozzo" è

JAPAN

nientepopodimenoche Blanka, il verde energumeno brasiliano. La scena cambia, e osserviamo Ryu impegnato a combattere contro un tizio qualsiasi vestito da giocatore di baseball. Le cose filano lisce, ma a un certo punto tra la folla si fa largo un maniaco armato di coltello, che si getta verso Ryu. Questo lo ferma subito per un pugno, e mentre sta per finirlo viene preceduto da Chun Li, che termina il poveretto e spiega al nostro che si tratta di un tizio che ha assunto una pericolosa droga. Il combattimento successivo vede Chun Li costretta a battersi con il terribile Blanka, che costringe la gentil donzella a dar fondo alle sue risorse utilizzando lo Spinning Bird Kick per vincere l'incontro. Dopo aver messo a terra l'uomo-bestia, Chun Li gli salta addosso e tenta di ucciderlo, ma viene fermata da Ryu. I successivi tre scontri (sto finendo lo spazio!) vedono Ryu contro Dhalsim, Honda contro Chun Li (spassosissimo) e Guile contro Zangief. Ovviamente i tre "buoni" riescono vittoriosi solo dopo molto penare (ergo gran copia di Sonic Boom, prese assassine e Dragon Punch). A questo punto scopriamo che Ken, amico d'infanzia di Ryu e discepolo del suo stesso maestro, è stato assoldato da Vega e soci per combattere dalla loro parte. Questi però decide di agire un po' meno lealmente del solito e seppellisce con una colata di cemento il suo vecchio compagno. I combattimenti continuano: Chun Li riesce a far fuori Balrog dopo uno scontro incredibile, mentre Guile finisce macinato da Sagat, che (guarda caso) viene fermato all'ultimo istante da Ken, che dopo un lungo scontro riesce a sconfiggerlo. Dopo un po' di casino Ryu riesce a farsi di nuovo vivo (come faccia è un mistero) e sfida Ken, che perde dopo una sfilza di fireball e ganci. A questo punto tocca al massiccissimo Vega, che dapprima riesce a fare a polpette il protagonista ma che poi viene totalmente distrutto da un potentissimo Dragon Punch... Voilà, la festa è finita, Ryu si riconcilia con Ken e si gode il trionfo e tutti vissero felici e contenti... Fino al prossimo scontro, è ovvio.

Marco Auletta

... E SEI!!!

Proprio così! Il sesto coin-op della saga di Street Fighter sta per giungere tra noi. Dopo Street Fighter, Street Fighter II, Street Fighter II Champion Edition, Street Fighter II Turbo (noto come Hyper Fighting in Giappone) e Super Street Fighter II (uscito da una manciata di mesi) è la volta di... Super Street Fighter II Turbo, o come lo chiamano in Giappone, Super Street Fighter II Grand Master Challenge. Da bravo fan di Ryu e soci (siamo coscienti del fatto che alcuni tra voi non li possono vedere, ma qui tifiamo ancora Capcom) sono lieto di annunciarvi le seguenti caratteristiche: un nuovo avversario (misteriosissimo e per ora ancora senza nome), velocità aumentata drasticamente rispetto alla versione Super e una nuova Super Mossa a testa, che si attiva "mettendo da parte" l'energia - più o meno come funzionava con il gioco delle Turtles per Super NES. La domanda adesso è: quale versione uscirà per console questa estate? La Super o la Super Turbo? Sinceramente non ve lo sappiamo dire, comunque noi stiamo aspettando ancora Street Fighter III...

MADE IN

BOTTE DA ORBI!

Da sempre il più grande rivale dei vari Street Fighter II, Fatal Fury - e tutto il complesso dei suoi personaggi - è ai primi posti in Giappone per quanto riguarda la sterminata produzione di oggettistica varia nel sano spirito del merchandising. Anche per Terry, Andy, Joe e amici vari quindi abbiamo visto calendari, capi d'abbigliamento, gadget vari... Ma quanti di voi sapevano dell'esistenza di due OAV ispirati al picchiaduro più famoso per Neo Geo? Ah-ah...

GAROU DENSETSU

King Video - 47 minuti

Il primo mucchio di risse soprannaturali si apre con Terry e Andy Bogart da bambini che assistono all'omicidio del padre perpetrato da un giovane Geese Howard, seguito dal rapimento di una bambina dai capelli verdi. La storia si sposta in avanti di un po' di anni, e vediamo Terry entrare in un bar (nel quale l'ex-bambina fa la cantante) e menare un po' di gente. All'improvviso entra Joe Higashi, i due si squadrano per un po', stanno per scannarsi ma arriva la polizia e sono costretti a fuggire.

Dopo un po' di scene largamente incomprensibili Terry incontra il suo fratellino in un cimitero, insieme al vecchio maestro Tung Fu Rue. I due fanno finta di menarsi un po', dopodiché si spostano in un bar a bere qualcosa (scena molto pregnante). Altro mucchiettino di scene irrilevanti, e poi si comincia a fare sul serio: inizia il torneo (non si sa come, non si sa perché, ma c'è). In questa serie di scazzottate abbiamo la possibilità di ammirare un paio di tizi comparsi nel primo Fatal Fury, come il wrestler e il tipo del Pao Pao Café. Tra un incontro e l'altro, la tipa con i capelli verdi tenta di offrire a Terry un vino "allungato" con un po' di narcotico (è stipendiata da Geese, sapete), ma all'ultimo momento ci ripensa e gli confessa tutto. Dopo un altro po' di combattimenti è la volta del megamatch Andy VS Terry, che però viene drasticamente interrotto da una fucilata proveniente da un cecchino assoldato da Howard, fucilata che però termina nella spalla di Joe, che si era accorto di tutto. I tre tentano di scappare insieme alla ragazza, che però all'ultimo secondo viene ammazzata da Geese. Durante la fuga anche il maestro rimane ferito (la colpa è di Billy Kane), viene portato all'ospedale ma decide di non rimanerci per insegnare (finché può) un colpo segreto a Terry. Joe e Andy nel frattempo decidono di andare a menare i cattivi, ma i primi scontri con il già visto wrestler e Billy Kane li vedono messi piuttosto male. Tung Fu nel frattempo insegna a Terry il supercolpo in questione, ma ci rimane secco per lo sforzo. Terry quindi decide di raggiungere i due suoi compagni, che nel frattempo sono arrivati fino a Geese e le hanno presse un bel po'. Lo scontro finale va come si può tranquillamente immaginare e tutti vissero felici e contenti, meno Andy che ha le ossa rotte, Joe che ha un buco nella spalla e alcune costole incrinate, Terry che ha un sacco di lividi e la ragazza morta (è caduta dal terzo piano), il maestro che è schiattato e i vari scagnozzi che hanno i denti rotti. Bello, eh?

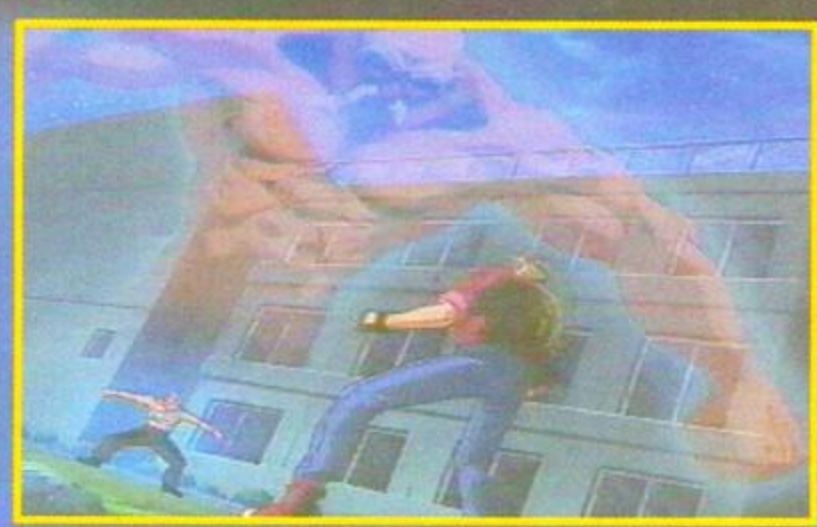
N JAPAN

GAROU DENSETSU 2

King Video - 73 minuti.

Dopo i fasti del primo film, il secondo comincia con Terry impegnato come scaricatore di porto. Tanto per movimentare la scena tranquilla arriva Kim (il coreano) che lo sfida, e che dopo una manciata di scambi finisce in acqua. Scopriamo anche che Terry si è fatto un amichetto, e cioè uno strano ragazzino che si veste addirittura peggio di lui. Mentre il nostro eroe torna a casa viene assalito e malmenato da un Krauser privo di baffi. Nel frattempo osserviamo lo scontro tra Big Bear e Joe Higashi: quest'ultimo vince senza problemi , e così per sport picchia anche l'organizzatore Cheng, il cinese esperto di Tai Chi. Dopo questo breve intermezzo assistiamo alla rovina psicologica di Terry, ormai convintissimo d'essere un'ameba, che vaga di qua e di là facendosi menare da tutti (persino dal grassone di Art of Fighting! Guardate le foto, se non ci credete). Scopriamo poi che Andy continua ad allenarsi in vista di chissà che scontro presso la dimora di Jubei insieme a Mai. Joe li raggiunge e li avverte dell'"avvento" di Krauser, che nel frattempo se la sta spassando nel suo magnifico castello. Terry continua a farsi calpestare, ma dopo l'ennesima rissa finisce in galera, dalla quale viene fatto uscire dal solito Joe. La scena cambia, e vediamo Andy e Mai che passeggiano tranquillamente in una tranquilla cittadina europea. I due a un certo punto si separano, e Mai viene attaccata da Laurence Blood (il torero). La bella ha la peggio, ma viene salvata da Andy che arriva a sderenare in men che non si dica l'intraprendente spagnolo. Terry nel frattempo è sempre più cotto, ma viene risvegliato dalla vista del suo amichetto massacrato dagli scagnozzi di Axel Hawk (il pugile). Dopo averli massacrati tutti, il biondone corre ad allenarsi, e nel frattempo possiamo assistere allo scontro tra Joe e Krauser. Indovinate il risultato? A questo punto i due fratelli si sfidano per decidere chi dei due avrebbe dovuto menare Krauser. Ovviamente vince Terry, che raggiunge il tedescone nel suo castello e lo malmena dopo un match degno del miglior Rocky, aggiungendo un po' di Guerre Stellari e agitando forte. E che credevate?

Marco Auletta



CHE SQUALLORE!

Al termine del secondo film si possono gustare gli spot televisivi di Fatal Fury Special (il gioco, of course). Sono uno stupendo mix di insanità mentale e tipiche coreografie da film di quart'ordine. Gustatevi le foto e chiedetevi perché in Italia certe cose non le fanno...

SCENDI IN CAMPO E VINCI LE TUE FANTASTICHE PARTITE DA CAMPIONE

EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS

FIFA
INTERNATIONAL
SOCCER

16 MEG

SEGA MEGA DRIVE

TOURNAMENT 4 WAY PLAY SERIES

FALLO DA RIGORE

STREPITOSA PARATA

CALCIO D'ANGOLO

Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari.

CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167 - 821177

LEADER
DISTRIBUZIONE

"LEADER distribuisce prodotti originali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale."

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A.
VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) ITALY
TEL. 0332 / 874111 (10 linee) FAX 0332 / 870890

AMERICANICAMENTE

Mese strano per Americanicamente: sono stato costretto dal ridondante Anteprimania a collezionare qua dentro tutto quello che avanzava e che non era relegabile in Sega City o Nintendo News... Spero comunque che in mezzo al caos riusciate a notare Battle of Destiny, le notizie al riguardo sono per ora ben poche, ma sembra una gran cosa...

Cominciamo con BUBSY II: le foto sullo scorso numero facevano particolarmente schifo: anche se il gioco personalmente non mi piace non si può certo dire che sia brutto graficamente, queste foto dovrebbero rendergli giustizia.
-Vi ricordate di BREATH OF FIRE? Ve ne avevamo parlato qualche mesetto addietro, si trattava di un RPG della Capcom dall'aspetto molto promettente: vasto, vario, tutto in tempo reale (alla Legend of Zelda, per capirci) ma più gradevole graficamente, con dei personaggi bene animati. Purtroppo non abbiamo mai avuto la possibilità di verificarlo personalmente, visto che si trattava di un gioco rigorosamente nipponico, come molti RPG. Le possibilità sono adesso parecchio aumentate visto che è stato importato anche negli Stati Uniti dalla Squaresoft (gli stessi del notevolissimo Secret of Mana, il che la dice già lunga sulla qualità di Bof): dovreste essere in grado di trovarlo in giro nella versione per Super NES, però aspettatevi una sua recensione.
-Evidentemente quello di Demolition Man era troppo tranquillo come personaggio, per Sylvester Stallone, visto che nel prossimo film interpreterà niente meno che JUDGE DREDD. Si tratta di un... ehm, supereroe non mi sembra la parola adatta, di una serie di fumetti della DC, un poliziotto del futuro che fa sembrare Callaghan, Cobra e Spartan dei seminaristi timidi, la Acclaim se ne è già accaparrata i diritti.
-Era un po' di tempo che la Wolfteam non si faceva sentire. E' una casa giapponese nota principalmente per la sua serie di lasergame convertiti per Mega CD: nell'ordine Cobra Command, Time Gal e Road Avenger. Se ne aggiunge adesso un quarto, REVENGE OF THE NINJA. La storia è un impressionante concentrato di luoghi comuni che coinvolgono Hayate, il ninja protagonista, il padre morente (e poi morto) da vendicare, la principessa rapita da salvare, l'armata delle tenebre da annientare, il castello del cattivo da obliterare, per l'onore della famiglia, il bushido, la spada degli antenati e il sushi della nonna.

Il gioco basa il punteggio sulla velocità con cui riuscite a percorrere un livello e ha un paio di interessanti opzioni come il replay di tutta la partita. L'unico difetto è che al quarto lasergame magari un comincia anche a rompersi... ehm, a perdere interesse nel tipo di gioco. Davvero buffo che la casa americana che si occupa di distribuire la Wolfteam oltreoceano si chiami Renovation. Ah, quasi dimenticavo, come incentivo la Renovation invierà a tutti i completatori di gioco il certificato ufficiale (la spillina "I survived Revenge of the Ninja"?).
-Adesso parliamo di SNK e Takara. Cosa c'entrano con Americanicamente, vi chiederete voi. Semplice, lo spazio di Anteprimania è sovraffollato questo mese e farlo finire in Sega City non mi sembrava cosa simpatica, ma bando alle ciance e largo alle voci. Ancora voci si inseguono infatti riguardo a novità in casa SNK. Non si parla più di un drive CD ROM per Neo Geo ma addirittura di una nuova console, la NEO STAR. Le specifiche mi sembra inutile darle per esteso visto che si tratta bene o male delle stesse annunciate un po' da tutti: CPU RISC a 32 bit, un po' di hardware per la creazione di ambienti 3D, supporto cartuccia e CD ROM. Ripeto, non abbiamo comunicazioni ufficiali al riguardo, prendetele per quello che sono, voci di corridoio...
Tutt'altro che voci sono invece quelle che riguardano BATTLE OF DESTINY, l'ultimo picchiaduro di casa SNK: un gioco enorme che intende essere il picchiaduro definitivo, sintesi ed epilogo di tutte le serie di picchiaduro SNK da Fatal Fury a Samurai Showdown, vi terremo informati.

VF

VIDEOGIOCHI - UTILITY - CD-ROM - CD 32 - CD MUSICALI - VIDEOCASSETTE

QUESTO MESE HA SCELTO PER VOI...

FUN CLUB®

ORDINA SUBITO, IN OMAGGIO IL CATALOGO SUPER AGGIORNATO

VENDITA PER CORRISPONDENZA - PRODOTTI ORIGINALI E COPERTI DA GARANZIA

SEGA

WINTER OLYMPICS
SUPER NES / MEGA DRIVE / GAME GEAR / MASTER SYSTEM

MASTER SYSTEM

ADDAMS FAMILY	99.900
ROBOCOD	99.900
ROBOCOP 3	99.900
BART VS THE WORLD	99.900
MORTAL KOMBAT	99.900
SPIDERMAN 2	99.900
STAR WARS	99.900
TERMINATOR 2	99.900
WINTER OLYMPICS	99.900

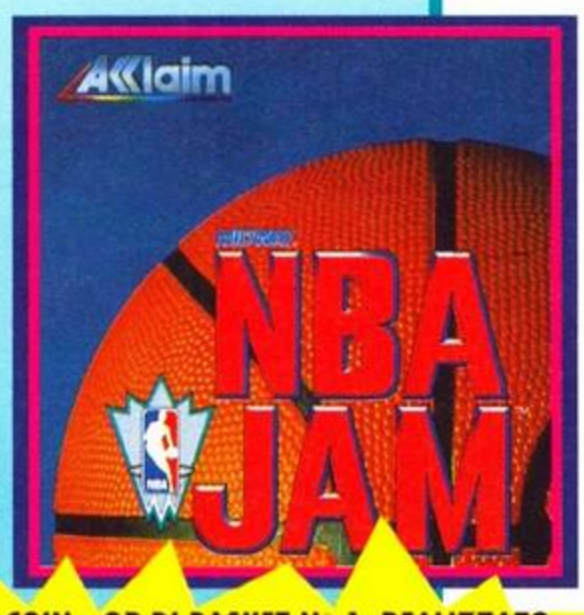
SEGA GAME GEAR

ADDAMS FAMILY	89.900
BART VS THE WORLD	89.900
FORMULA 1	89.900
MORTAL KOMBAT	109.900
ROBOCOD	89.900
ROBOCOP 3	89.900
STAR WARS	89.900
STRIDER RETURNS	89.900
TERMINATOR 2	89.900
WINTER OLYMPICS	89.900
NBA JAM	**109.900**
WORLD CUP SOCCER	**99.900**

VASTO ASSORTIMENTO CD MUSICALI E VIDEOCASSETTE

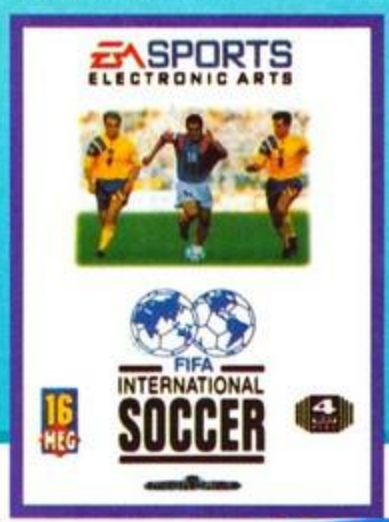
SEGA MEGA DRIVE

UNIVERSAL SOLDIER	**89.900**
GEORGE FOREMAN KO BOXING	**89.900**
BART'S NIGHTMARE	**89.900**
ADDAMS FAMILY	129.900
BUBSY	139.900
DOUBLE DRAGON 3	129.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	139.900
FORMULA 1	139.900
JUNGLE STRIKE	139.900
MORTAL KOMBAT	139.900
ROBOCOP 3	129.900
TERMINATOR 2	129.900
WINTER OLYMPICS	149.900
GAUNTLET IV	**139.900**
JAMES POND III	**149.900**
ZOOL	**129.900**
SPIDERMAN/X - MAN	139.900
BLADES OF VENGEANCE	**149.900**
F117 NIGHTSTORM	**149.900**
GUNSHIP	**149.900**
DAVIS CUP TENNIS	**139.900**
NBA JAM	**159.900**
LOTUS 2	**149.900**
SUPER KICK OFF	**99.900**
VIRTUAL PINBALL (flipper)	**149.900**
DRAGON'S REVENGE	**159.900**
WWF ROYAL RUMBLE	159.900



IL COIN - OP DI BASKET N° 1, REALIZZATO DAI GENIALI PROGRAMMATORI DI MORTAL KOMBAT. SPETTACOLARE!! DAL 4 MARZO PER MEGA DRIVE - GAME GEAR - SUPERNES

YOUNG MERLIN / IL FIABESCO MONDO DI MERLINO . UN'AVVENTURA DA NON PERDERE.. **SUPER NES**



FIFA INTERNATIONAL SOCCER
MEGA DRIVE

NINTENDO

NES

ADDAMS FAMILY	49.900
BATTLETOADS	49.900
ELITE	49.900
LEMMINGS	49.900
MC DONALDLAND	49.900
PARASOL STARS	49.900
PRINCE VALIANT	49.900
ROBOCOP 3	49.900
SUPER TURRICAN	49.900
DROP ZONE	49.900

GAME BOY

BATTLE OF OLYMPUS	49.900
BATTLETOADS	49.900
LEMMINGS	49.900
MARBLE MADNESS	39.900
MC DONALDLAND	49.900
PAPER BOY	39.900
PAPER BOY 2	39.900
PARASOL STARS	49.900
PRINCE OF PERSIA	49.900
SNEAKY SNAKES	49.900
SUPER HUNCHBACK	49.900
SUPER KICK OFF	49.900
TURRICAN	49.900
IL TAGLIAERBE	79.900
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	69.900
MORTAL KOMBAT	79.900
MUHAMMED ALÍ BOXING	79.900
SPIDERMAN/X - MEN	TEL.
KICK OFF 3	TEL.

SUPER NES

ADDAMS FAMILY	79.900
DRAGON'S LAIR	79.900
J. CONNORS TENNIS TOUR	79.900
JOE & MAC	79.900
KICK OFF	49.900
LETHAL WEAPON	**79.900**
ROBOCOP 3	**79.900**
IL TAGLIAERBE	159.900
MORTAL KOMBAT	159.900
PLAYER MANAGER	159.900
WINTER OLYMPICS	159.900
SUPER PUTTY	139.900
TRODDLERS	139.900
WWF ROYAL RUMBLE	189.900
NBA JAM	**199.900**
KICK OFF 3	**TEL.**
YOUNG MERLIN	**179.900**
FIRST SAMURAI	**169.900**
SUPER CONFLICT	**179.900**
TIME SUP	**179.900**

SPIDERMAN/X - MEN - / GAME BOY

CONTROL PAD + / L. 49.900
SUPER NES / MEGA DRIVE

COMMODORE AMIGA CD 32

ALFRED CHICKEN - ITAL.	**69.900**
ARABIAN NIGHTS - ITAL.	**49.900**
CASTLES 2	79.900
CAPTIVE 2	89.900
DANGEROUS STREETS - ITAL.	79.900
DEEP CORE	69.900
DENNIS - ITAL.	79.900
FRONTIER (ELITE 2)	79.900
HUMANS 1 + 2	**69.900**
JAMES POND 2	69.900
J. BARNES E. FOOTBALL - ITAL.	49.900
JURASSIC PARK	69.900
MEAN ARENAS	69.900
MORPH - ITAL.	**69.900**
NIGEL MANSELL'W.C. - ITAL.	69.900
OVERKILL & LUNAR C. - ITAL.	79.900
PSYCHO OVERKILLER	79.900
SLEEPWALKER - ITAL.	**69.900**
SURF NINJAS	69.900
THE LOTUS TRILOGY	69.900
TOWN WITH NO NAME	79.900
TROLLS	69.900
WINTER SUPER SPORTS	69.900
WHALE'S VOYAGE	69.900
ZOOL	**69.900**
ZOOL 2 - ITAL.	**79.900**

SPEDIZIONI PER POSTA L. 5.000
CON CORRIERE L. 15.000

PREZZI BLOCCATI PER TUTTO IL MESE !

PER ORDINI E INFORMAZIONI: 0332/870222 FAX 0332/870782

FUN CLUB srl - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA

Rivivi le emozioni mozzafiato del

CAMPIONATO MONDIALE DI FORMULA 1

UN EMOZIONANTE GIOCO DI GUIDA!
CORRI SU VERI CIRCUITI, DA MONZA A MONTECARLO E GAREGGIA CONTRO DELLE VERE SCUDERIE E DEI VERI PILOTI!

Mega Drive:
Game Gear:
Amiga:
PC:

MANUALE IN ITALIANO

Prezzi al pubblico IVA inclusa.

DOMARK®

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167 - 821177

"LEADER distribuisce prodotti originali con l'assistenza e la garanzia totale".

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) ITALY - TEL. 0332 / 874111 (10 linee) FAX 0332 / 870890

sega city

Ueillallà, grosse novità fuori stagione per il vostro Megadrive, questo mese non avete che da scegliere. Spicca naturalmente l'ultimo Street of Rage, ma anche il bellissimo Cannon Fodder della Virgin. La Psygnosis arriva con una mezza valanga di giochi: un paio sembrano davvero interessanti, e la Takara insiste con le sue conversioni di picchiaduro, questa volta sono di turno due dei più bellini...

Ma iniziamo da qualche notizia rapida. Cominciamo subito col liquidare MORTAL KOMBAT 2: sì, uscirà anche per le console Sega e alla conversione ci penserà la Probe.
Sempre in tema di picchiaduro c'è da segnalare che la Interplay realizzerà anche su Megadrive il seguito del suo simpaticissimo picchiaduro CLAYFIGHTER, se volete saperne di più andate a dare un'occhiata a Nintendo News.

THE INCREDIBLE HULK

Si tratta del grosso titolo in uscita prossimamente dalla US Gold (dovrebbe fare la sua apparizione quest'estate), e verrà pubblicato un po' per tutti i formati: SNES, Mega Drive, Master System e Game Gear; 16 Mbit per le cartucce SNES e MD.
Mi sembra inutile specificare la trama del gioco: c'è il solito megacattivo che vuole diventare padrone del mondo ed è convinto che per fare ciò debba passare sopra il verde cadaverone del nostro Hulk. Per informazione dei Marvelfiliaci specifichiamo che tra i cattivoni da spiaccicare c'è gente come Tyranus, Absorbing Man, The Abomination e Rhino. Il gioco è dichiarato come un platform, ma potete immaginare cosa possa fare Hulk se non massacrare a pugni tutto quello che si trova davanti. Dalle poche foto che abbiamo visto sembra graficamente massiccio e alla US Gold hanno tenuto a specificare che, essendo i nemici del gioco

STREETS OF RAGE 3

Queste sono le sorprese che mi piacciono! Qualche mese fa girava voce di un'imminente uscita del nuovo SoR, il mio picchiaduro preferito tra quelli alla Final Fight, era poi misteriosamente scomparso e adesso ce lo ritroviamo praticamente completo (dovrebbe uscire in

Giappone questo stesso mese). Può contare su una solida tradizione di giocabilità, precisione dei colpi, etc. anche lo schema di gioco di questo SoR 3 sembra essere rimasto essenzialmente lo stesso (forse fin troppo), con i soliti calci e pugni e qualche mossa speciale per ognuno dei personaggi, ma anche nuove armi da utilizzare.
I cambiamenti maggiori riguardano l'aggiunta di alcune sezioni speciali, come quella in moto (alla Road Rash, VF? NdAlex) e a quanto pare la storia non sarà lineare ma si potrà sviluppare secondo diversi percorsi. Ah, è vero, quasi dimenticavo i personaggi. Il tipo con lo sciabolone, Max, è stato licenziato a favore di Zan: un vecchiarello che ha subito, da parte di una corporazione che ha evitato di chiedere il suo permesso, l'impiantazione di diversi meccanismi bionici che lo hanno trasformato in un cyborg da combattimento (praticamente Xenon della terza età), gli altri sono sempre gli stessi, compreso l'idiota in pattini a rotelle. Che altro dire, che si tratta di una cartuccia da 24Mbit (come SF II e Eternal Champions), che le musiche, come per tutti gli altri giochi del-

la serie, saranno di Yuzo Koshiro (Actraiser 2, tra gli altri) e che dalle foto sembra destinato a diventare uno dei migliori (e più massicci) giochi tra quelli di prossima uscita, tenetelo d'occhio.

un'armata di robot, sarà "possibile infliggere una grossa quantità di danni senza oltrepassare i limiti del buongusto": possiamo aspettarci un po' di serio massacro. Quando Hulk è al massimo della potenza può tirare giù jeep, muri e interi edifici.

DESERT FIGHTER

E' palesissimo e non se lo nascondono neanche quelli della US Gold: si tratta di un clone spudorato di Desert Strike, ma poco importa in fondo, se il gioco è fatto bene. E' uno shoot 'em up con visuale isometrica dall'impostazione abbastanza strategica, con missioni piuttosto particolareggiate. E' ambientato in un paese orientale invaso dal dittatore di un paese vicino (il dittatore naturalmente si è portato dietro qualche centinaia di migliaia di soldati) e nel gioco prendete le parti delle forze delle Nazioni Unite nel tentativo di costringere l'invasore a ritirarsi, vicenda dai tristi, attualissimi, risvolti.

In particolare, siete al comando delle forze aeree UN, impegnati in una serie di bombardamenti strategici su obiettivi chiave del nemico.
Rispetto a Desert Strike c'è comunque una prima, grossa, differenza: niente elicotteri, ma si può scegliere tra un classicissimo F15 Strike Eagle o l'A10 Warthog, ancora più adatto alle missioni di bombardamento (non lo chiamano Tank Killer mica per nulla). Si può selezionare anche l'armamento più adatto a un certo tipo di missione. Sono a disposizione missili aria aria Sidewinder, aria-terra Maverik e bombe Mk.82 per l'F15 che è dotato anche di un cannone Vulcan M61 da 30 millimetri.

TAKARA: ANCORA MAZZATE SULLE CARTUCCE

Devo proprio dirvi di cosa si tratta? Picchiaduro, naturalmente. Questa volta si tratta di due dei meno peggio: FATAL FURY II e KING OF THE MONSTERS II, convertiti naturalmente da Neo Geo.
Il primo è un picchiaduro classicissimo con un bel po' di lottatori (compresa la plasticissima Mai, Marco ne avrà sicuramente parlato riguardo agli OAV di Fatal Fury, vedi Made in Japan per maggiori ragguagli). King of the Monsters 2 (che uscirà anche per SuperNES oltre che per MD) nell'improbabile caso in cui non ne abbiate mai sentito parlare, è un picchiaduro tra enormi mostroni spaziali sullo sfondo di città destinate alla distruzione per calpestamento: il gioco più carino tra i godzillasimili.

VIRGIN

Grosse novità nel pentolone della Virgin, peccato solo che le press release riguardanti THE LION KING e CANNON FODDER fossero assolutamente carenti in quanto a foto; i titoli sono comunque nelle prime fasi di programmazione e saremo fortunati se riusciremo ad avere CF per il Natale di quest'anno e TLK ancora più in là. Troppo? Non preoccupatevi, c'è di peggio. SENSIBLE GOLF per esempio non lo vedrete prima della metà del '95. In caso non vi fosse bastato il nome, per capirlo, si tratta dell'esordio del gruppo dei Sensible tra i giochi di golf. C'è da sperare che riescano a dare nuova linfa a un genere usurato con l'originalità e la giocabilità che da sempre caratterizza i giochi Sensible.

THE LION KING

E' il prossimo lungometraggio animato della Disney, e già destinato a diventare il grosso successo del prossimo anno. Siamo facili profeti, visti i soldi e il lavoro investito e le persone coinvolte nella produzione (tra le voci c'è questa volta, per esempio, Whoopy Goldberg) e anche vista la spettacolarità di alcune sequenze.

L'ambientazione si presta infatti molto bene: siamo infatti in Africa e seguire le vicende di un giovane leone, Kimba, dalle libere e spensierate avventure giovanili fino all'accettazione del suo ruolo e dei suoi doveri nella savana. Venendo al gioco, vista la qualità (almeno tecnica) del precedente Aladdin, la Sega ha voluto di nuovo affidarsi alla Virgin per la conversione di The Lion King. L'uscita del film è prevista per il prossimo Natale (in America, naturalmente, se faranno come Aladdin non lo vedremo prima di un paio d'anni), per cui fate voi i conti per il gioco...

CANNON FODDER SU CONSOLE!

Fantastico, Cannon Fodder, ovvero carne da cannone, come aveva liberamente tradotto Marco nella recensione su TGM del gioco. Il titolo sintetizza in maniera assolutamente perfetta lo spirito del gioco. Ma procediamo con calma.

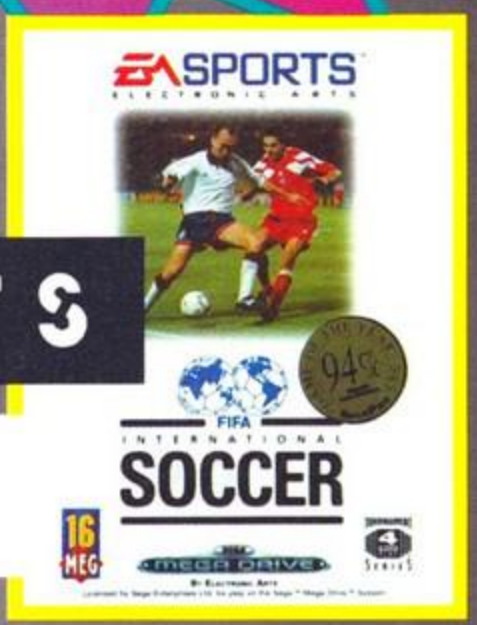
Realizzato dalla Sensible Software è stato probabilmente il gioco più divertente su Amiga nel 1993 e farà la sua comparsa su Mega Drive e Super Nintendo per il Natale di quest'anno sotto il marchio Virgin (sono già state annunciate altre conversioni per "nuove macchine" non meglio specificate, ma è facilissimo pensare a 3DO e Jaguar, non parliamo dell'Amiga CD32).
Purtroppo non ci sono foto, una è della versione Amiga, mentre l'altra... parla da sé. Si tratta di un gioco di guerra, uno strano misto d'azione e strategia: controllate infatti dei commando in una serie di missioni dai disparati obiettivi. Il controllo non è strettissimo: su computer si giocava con mouse indicando ai propri uomini percorso e linea di fuoco. La versione Amiga era dannatamente giocabile e rifinita da tutta una serie di particolari come gli omettini che rimangono a terra agonizzanti e uno stile splatter che, insieme alla grafica divertente, dava uno strana impressione, quasi di humour nero (come nella schermata in cui, sullo sfondo di un cimitero di lapidi, una fila di omini attende di entrare in battaglia). Beh, quasi istruttivo.

MEGA DRIVE
UN MEGA DIVERTIMENTO!

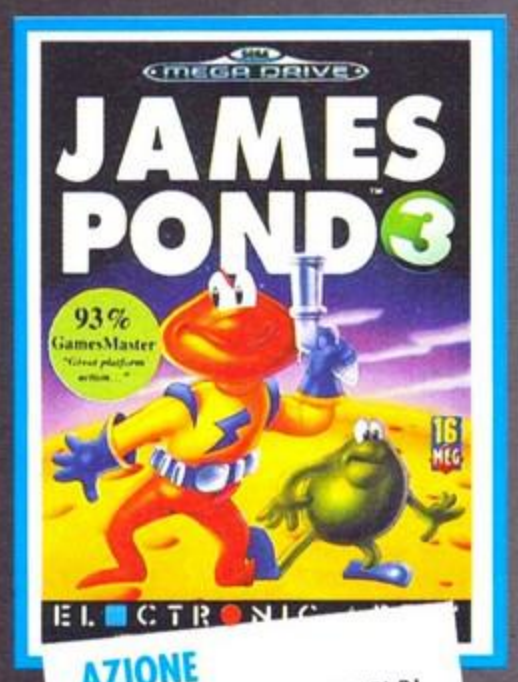
CADARIO

con Leader e ...

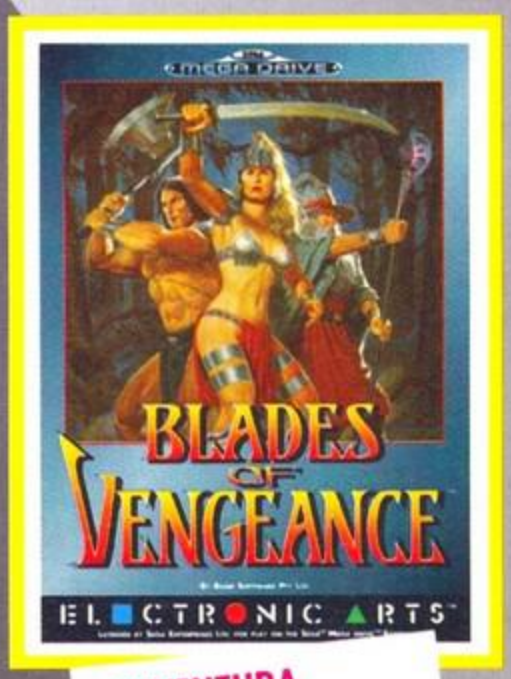
ELECTRONIC ARTS



SPORTIVO/CALCIO
IL NUMERO 1 IN ASSOLUTO!
L. 149.900

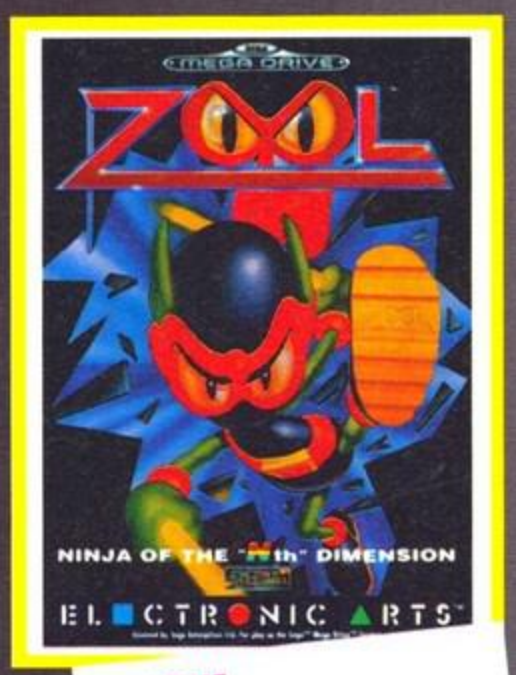


AZIONE
IL PESCE CHE UCCIDE A COLPI DI PINNA!
L. 149.900

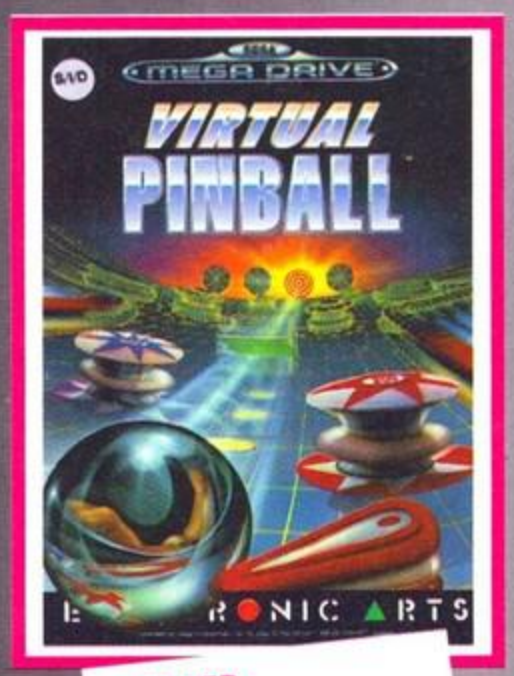


AVVENTURA
ALL'INSEGNA DELLA MAGIA!
L. 69.900

SIMULAZIONE DI VOLO
ALTA TENSIONE CON IL CACCIA INVISIBILE.
L. 149.900

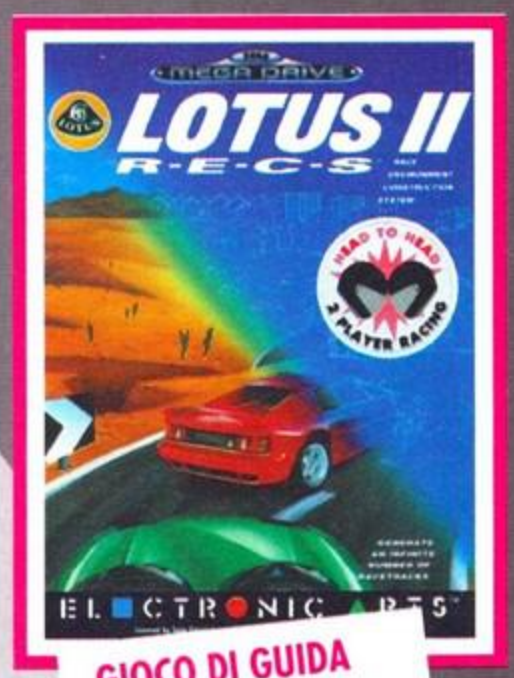


AZIONE
IL NINJA CHE VIENE DALLO SPAZIO!
L. 129.900

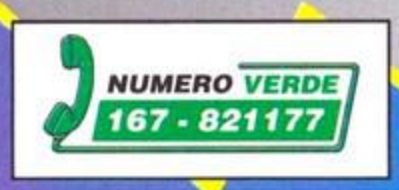


FLIPPER
SUPERBO GIOCO DI FLIPPER VIRTUALE.
L. 119.900

AZIONE/STRATEGIA
ALL'ASSALTO CON POTENTI MEZZI CORAZZATI!
L. 139.900



GIOCO DI GUIDA
RALLY INTORNO AL MONDO!
L. 139.900



E' UN'ESCLUSIVA:

LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

ELECTRONIC ARTS IS A REGISTERED TRADEMARK OF ELECTRONIC ARTS. SEGA AND SEGA MEGA DRIVE ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD.

sega CITY

l'A10 dispone invece del mitico GAU-8 Avenger da 30mm, un cannone mitragliatore orientabile devastante che tira giù anche mezzi corazzati. Dispone poi dei soliti Maverik aria-terra, le bombe a frammentazione Lockeye per installazioni e le solite Mk82.
Una volta detto che si tratta di un clone di Desert Strike c'è poco da dire, a parte il fatto è uscito da poco per SNES e ha raccolto unanimi consensi da chiunque lo abbia visto: se Desert Strike non vi è bastato dovreste proprio tenerlo d'occhio.

MUTANT LEAGUE HOCKEY

Continua la serie Mutant League della Electronic Arts: i classici sport interpretati in chiave futuristico-ultraviolento-fantasy. A dire il vero Mutant League Football, uscito qualche mese addietro non mi aveva particolarmente impressionato: a mio parere era rimasto un normale football, con un poco di violenza in più (del resto, parlando di giochi americani...) e tutto sommato una realizzazione tecnica non eccezionale.
ML Hockey, da quanto annunciato, sembra seguire la filosofia del gioco precedente. Visuale e meccanismi sono rimasti quelli dell'hockey classico. Sono state aggiunte squadre "particolari", con superumani, Troll, Robot e Scheletri, e sono stati inseriti 16 dannosissimi tipi di trappole per aumentare il livello di danno complessivo della partita (c'è naturalmente anche qui il cattivometro da regolare per controllare la quantità di cattiveria del gioco). Ah, quasi dimenticavo, sono stati inseriti anche sei tipi di armi diversi, dalle asce alla dinamite, e le sezioni di combattimento (le classiche zuffe da hockey) avranno una sezione riservata con prospettiva laterale. Beh, potrebbe anche essere meglio di quello che mi aspettavo. Prossimamente per Megadrive.

VF

PSYGNOSIS

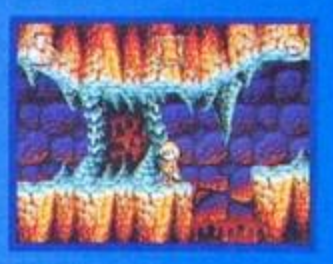
E' una delle case di software "storiche" del panorama a 16 bit (mi ricordo ancora le partite di BDB a Obliterator ai tempi del vecchio Zzap!). Questa volta mette a buon frutto le esperienze fatte con l'ottimo Pugsy con una serie di platform di cui non abbiamo purtroppo molte informazioni, del resto sono versioni non ancora definitive, ma le foto parlano da sé.

CASTLE

Si tratta di un adventure isometrico disseminato di puzzle e rompicapo: anche l'aspetto generale del gioco ricorda, a cominciare dal coniglio protagonista, Alice nel Paese delle Meraviglie. Molto bello da vedere, con uno stile grafico pulito.

FLINK

Si tratta di uno dei giochi graficamente più impressionanti che mi sia capitato di vedere su Megadrive di recente. Ottima la scelta di colori e lo stile medievaleggiante. I personaggi sono animati benissimo, sia il protagonista che i vari mostriciattoli con diversi tocchi di classe.



Probabilmente non è il massimo dell'originalità, ma anche in quanto a giocabilità c'è la garanzia dello stesso gruppo di programmatori che ha sviluppato Lionheart, uno dei giochi tecnicamente più riusciti che siano usciti su Amiga: non mi sorprende che siano stati capaci di sfruttare così bene le capacità del Megadrive.

RESCUE

Rescue è un gioco davvero strano: il protagonista assomiglia infatti a un centurione romano che se ne va in giro con tanto di jetpack e armato di fucile a esplorare labirintiche caverne sotterranee, pilotando occasionalmente strani velivoli. Come se la situazione non fosse abbastanza confusa quelli della Psygnosis hanno pensato bene di inserirci come sotto gioco uno shoot 'em up in grafica poligonale alla Starfox. probabilmente volevano dimostrare che quello che alla Nintendo fanno con integrati speciale, etc. loro erano capaci di farlo come sottogioco.

GET READY!

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA - TELEFONO 051/6446994 - 6446996

SUPER NINTENDO

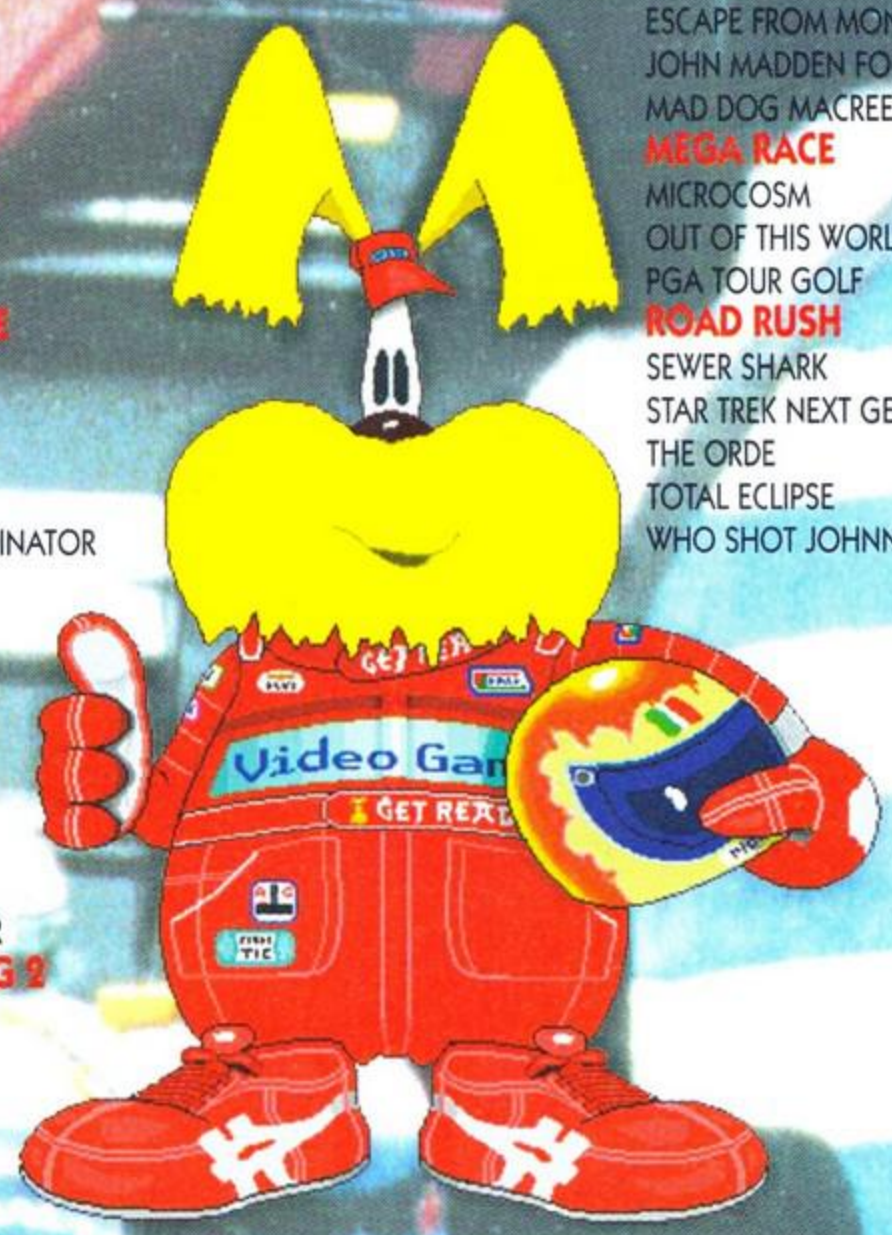
ARDY LIGHTFOOT
BATTLE CARS
BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE
DAFFY AND MARVIN THE MARTIAN
DENNIS THE MENACE
DRAGON
EQUIUNOX
FATAL FURY 2
G 2
LEGEND
LUFIA AND FORTRESS OF DOOM
MEGAMEN X
MR. NUTZ
NBA JAM
NBA SHOWDOWN
OKUTO NO KEN 7
PALDIN QUEST
ROCK'N ROLL RACING
SECRET OF MANA
SKYBLAZER
STUNT RACE FX
SUPER BOMBERMAN + MULTITAP
SUPER EMPIRE STRKE BACK
SUPER TROLL ISLAND
SUPER TURRICAN 2
UNDERCOVER COPS
VAL D' ISERE CHAMPIONSHIP
WINTER OLIMPICS
WIZARDRY 5
WOLFENSTAIN
YOUNGH MERILIN

GAME GEAR

ALADDIN
ASTERIX
BART VS. WORLD
COOL SPOT
DONALD DUCK 2
FORMULA ONE
HOOK
JUNGLE BOOK
MICRO MACHINE
MORTAL KOMBAT
NBA JAM
ROAD RASH
ROAD RUNNER
ROBOCOP VS. TERMINATOR
SENSIBLE SOCCER
SONIC CHAOS
STAR WARS
X - MAN

JAGUAR

ALIEN VS. PREDATOR
CHECKERED FLAG 2
CLUB DRIVE
CRESCENT GALAXY
DINO DUDE
KASUMI NINJA
RAIDEN
TEMPEST 2000
TINY TOONS



3 DO

DRAGONS LAIR
ESCAPE FROM MONSTER MANOR
JOHN MADDEN FOOTBALL
MAD DOG MACREE
MEGA RACE
MICROCOSM
OUT OF THIS WORLD
PGA TOUR GOLF
ROAD RUSH
SEWER SHARK
STAR TREK NEXT GENERATION
THE ORDE
TOTAL ECLIPSE
WHO SHOT JOHNNY ROCK ?

MEGA DRIVE

ALADDIN
ART OF FIGHTING
BLADES OF VENGEANCE
CASTELVANIA
DRAGONS REVENGE
DR. ROBOTONIK MEAN MACHINE
DUNE II
ETERNAL CHAMPION
F1 DOMARK
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
GOOFY
HAVOK
JAMMIT
LANDSTOLKER
LETHAL ENFORCES
LOST VIKING
MARCO' S MAGIC FOOTBALL
NBA JAM
NHL HOKEY 94
PIRATES GOLD
ROBOCOP VS. TERMINATOR
SENSIBLE SOCCER
SONIC 3
SONIC SPINBALL
STREET FIGHTER 2 C.E.
STREET OF RAGE 3
TMNT TOURNAMENT FIGHTER
VIRTUAL RACING
WIMBLEDON TENNIS

GET READY!

VIA GUIDOTTI, 40/b - 40134 BOLOGNA
VENDITA PER CORRISPONDENZA
TEL. 051/6446994 - 6446996

ORARIO DI APERTURA
Dal MARTEDI' al SABATO
Dalle 11 alle 19,30 continuato
LUNEDI' MATTINA CHIUSO

DISPONIBILI GIOCHI PER GAMEBOY ACQUISTO E VENDITA GIOCHI USATI PER SUPERNINTENDO

CONDIZIONI DI VENDITA
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.
Spedizioni a mezzo posta e corriere espresso

MASSIMO RISPETTO DEI TEMPI DI CONSEGNA CONCORDATI
Tutti i marchi citati sono di esclusiva proprietà delle singole Case Produttrici

RICHIEDETE CON IL VOSTRO ORDINE LA FANTASTICA DISCOUNT CARD GET READY

PER RAGIONI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTA LA MERCE DISPONIBILE

AI RIVENDITORI

SPONSOR UFFICIALE CAMPIONATO MONDIALE RALLY

9° RALLY DI SARDEGNA

IMPORTAZIONE DIRETTA

VIDEOGIOCHI - CONSOLE E ACCESSORI

OFFERTE OGNI MESE

VASTO ASSORTIMENTO IN STOCK

SEGA Nintendo

PREZZI CONCORRENZIALI

CASH & CARRY

CORTESIA, CHIAREZZA E COMPETENZA

Tutti i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari

PROMOVIDEO s.r.l.

VIA MILANO, 46 (S.S. Varesina) OSPIATE DI BOLLATE (MI)

TEL. 02/38309940 - 38309936 FAX 02/38302425

ORARI D'APERTURA (dal lunedì al venerdì) ore 9.00→12.30, 14.00→18.00

Per la Svizzera ATTENZIONE! La vendita per corrispondenza verrà effettuata dalla:

WARMY Corporation Ltd.

Tel. 091-433832
Fax 091-436946
CHIASSO

eltron

BARZANÒ
Via IV Novembre, 1

LECCO
Via M. D'Oggiono, 5

MONZA
Via Borgazzi, 8/10

NINTEND

Da dove cominciare questo mese, da mastodonti da 32 Mbit come Slam Master, Super Street Fighter II o il nuovo Starfox?w 0 da nuovi picchiaduro come Mortal Kombat, King of the Monsters II e Clayfighter 2 o per rimanere in tema di Interplay dal sogno di ogni fan di Star Trek, Starfleet Academy...

Lo so, lo so che sarebbe compito di Marco tenervi aggiornati sui nippogiochi in generale, ma consentitemi un strappo alla regola, almeno per Gundam. V GUNDAM è l'ultimo gioco della Bandai ispirato al mitico robottone, tratto in particolare dalla nuova serie televisiva giapponese, Victory Gundam, che ritorna un po' alla filosofia della vecchia serie con dei me-

cha design molto più semplici degli elaborati disegni degli ultimi F91. Il gioco segue la trama della serie e passa quindi dalle foreste allo spazio, fino ad arrivare alle stazioni spaziali, ma la novità più interessante è che per una volta, pur trattandosi sempre di uno shoot 'em up, i robot nel gioco non sono super deformed ma a grandezza "naturale", per cosi dire. E sembrano anche disegnati gran bene. Appuntamento imperdibile per tutti i fan di Gundam Superfamicomiani.

-Ricordate Marko's Magic Football, il promettente platform della Domark? Beh, sta per arri-

vare su Super Nintendo un gioco che lo ricorda veramente molto, SOCCER KID della francese Krisalis. Si tratta di un simpatico platform che ha come protagonista un ragazzino con la palla al piede, che usa per eliminare nemici ed altro con un'abilità di palleggio da fare invidia a Maradona. Quando uscì su computer ebbe un discreto successo, anche per lo schema di gioco relativamente originale, ma, a prima vista, resta diverse lunghezze dietro a Marko per qualità grafica. Vedremo la giocabilità.

-Tra la quantità di titoli Psygnosis annunciati questo mese ce n'era anche uno per Super NES: si tratta di SUPER DROPZONE, uno shoot 'em up classicissimo alla Defender seguito di un'altro classicissimo.

- Se volete sapere qualcosa in più sulle versioni Super Nintendo di KING OF THE MONSTERS 2 o CANNON FODDER fate pure riferimento a quanto si dice in Sega City, notizie più particolareggiate per ora non ce ne sono.

-MORTAL KOMBAT 2. Basta la parola che siete tutti lì a leggere, com'è possibile, fatevene una ra-

gione, MK è brutto! Rispettiamo comunque il parere altrui (a proposito delle richieste sulle mosse per MK2 da bar se tutto è andato per il verso giusto dovreste trovare qualcosa in CYC di questo mese) e diamo notizia che della conversione per le console Nintendo se ne occuperà la Sculptured Software.

-La Capcom non si accontenta della versione cinematografica di SF II e rilancia con Megaman. L'omino con la tuta blu sarà il protagonista di una nuova serie di cartoni animati di prossima programmazione negli Stati Uniti, naturalmente coadiuvato da tutti i nemici "storici" della sua serie di giochi. Beh, peggio dei cartoni di Zelda non potrà essere.

Alla Capcom hanno anche notizie ben più interessanti. Anzitutto su Slam Master il picchiaduro del wrestling, che si preannuncia come una mastodontica cartuccia da 32 Mbit. L'uscita di SM sarà probabilmente seguita da quella di SUPER STREET FIGHTER 2, con tutta probabilità anch'esso da 32 mBit, non vedete l'ora, eh?

OO NEWS

INTERPLAY

Nata su PC, la Interplay si è rapidamente imposta come uno dei migliori sviluppatori con giochi come Clayfighter, Rock 'n' Roll Racing o Lost Vikings, giusto per citarne qualcuno, e i prossimi titoli promettono altrettanto bene... C'è anzitutto STARFLEET ACADEMY, di cui potete leggere nel boxetto apposito, e poi l'interessante NIGHTMARE. Si tratta di un platform-adventure che ricorda molto da vicino classici come Prince of Persia, Another World e Flashback. Anzitutto come schema di gioco: si tratta di un platform abbastanza complesso, di una certa profondità, che non disdegna un po' di sparammazza, e poi come varietà delle azioni del personaggio principale come la possibilità di nascondersi nelle ombre del fondale. Anche le animazioni sono in rotoscaping (ovvero digitalizzate e poi editate) come quelle dei giochi sopracitati e, anche se non ho visto che foto, dovrebbero rendere bene. Bella anche l'ambientazione molto cupa.

Tra i ritardatari c'è quel LORD OF THE RINGS da tempo annunciato: non sembra eccezionale ma potrei sbagliarmi.
Tra i seguiti c'è invece LOST VIKINGS 2, di cui non si sa ancora molto, e il ritorno del simpatico CLAYFIGHTER 2. Alla Interplay non hanno perso tempo visto il successo del primo picchiaduro del pongo e sono già all'opera su fondali e guerrieri. Pochi sono sopravvissuti al primo, soltanto due dei vecchi rimarranno. I lottatori saranno probabilmente dieci ma diversi altri saranno i miglioramenti che copieranno a piene mani dai picchiaduro che vanno per la maggiore: si parla di personaggi nascosti alla Mortal Kombat e codici segreti alla SFII. Il gioco uscirà anche per Megadrive oltre che per Super NES, per entrambe le versioni si parla di quest'estate.

VF

STARFOX 2: UN GIOCO DAGLI ATTRIBUTI QUADRATI

Il Webster Compact Japanese Dictionary: cinquecento pagine per dodicimila voci di antica saggezza orientale, per una volta ci ha tradito. Le foto pubblicate un paio di numeri addietro di Made in Japan non si riferivano infatti a FX Trax (che è sempre più latitante, comincio seriamente a disperare) ma a STUNT RACE FX che in compenso sembra molto meglio del suo virtuale predecessore, con uno stile molto pulito e, pare, una guida molto varia e divertente, peccato solo per la ridotta finestra di gioco. Potrebbe dare del filo da torcere anche a Virtua Racing (se fossero sulla stessa console).

Sempre restando in tema di giochi che sfruttano il chip FX è in arrivo anche STARFOX 2, con drastici miglioramenti rispetto al primo episodio. Anzitutto sarà anche per due giocatori e sarà una massiccissima cartuccia da 32 Mbit! Non si dovrebbe poi trattare di un semplice shoot 'em up in grafica poligonale, ma dovrebbe presentare un ambiente tridimensionale un po' più interattivo con la possibilità di volare intorno agli oggetti un po' come nei simulatori di volo. L'attesa per verificarlo sarà comunque abbastanza lunghetta, si parla del Natale del '94.

SIGNOR SULU, AVANTI A MODO 7

E' incredibile la serie di giochi ispirati alla serie creata da Gene Roddenberry che imperversano un po' su tutti i formati. Tra lo Star Trek originale, The Next Generation e l'ultima serie, Deep Space Nine è una vera invasione, ma all'avanguardia c'è sempre l'Interplay, mitica creatrice dell'avventura 25th Anniversary su PC.

Il gioco per Super NES è STARFLEET ACADEMY, che uscirà anche per computer, e si dovrebbe trattare, se non ho capito male, di un simulatore di combattimento spaziale con tutta una serie di missioni nell'immancabile zona neutra (chiamarla così sembra una presa in giro, vista la quantità di scontri che vi si svolge ad ogni puntata).
La bella notizia è notizia che si potranno anche pilotare vascelli Romulani e Klingon: sguinzagliate i mastini della guerra, che il massacro abbia inizio. (kaStaHvIS wa'ram loS SaD Hugh SljlaH qetbogh loD - e adesso accattatevi il dizionario Klingon/Inglese per capire cosa dice questo famoso detto Klingon... Questo non è uno scherzo e nemmeno un concorso, la risposta sul prossimo numero. NdAlex)

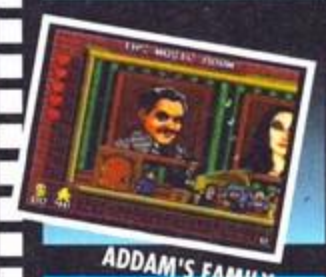
VITA, MORTE E MIRACOLI DI SUPERTIZIO

Non ho seguito da vicino le ultime vicissitudini di Superman, ma la storia della sua morte mi sembra davvero il primo esempio di telenovela applicata al fumetto. THE LIFE & DEATH OF SUPERMAN diventa adesso anche un gioco (ad opera della Sunsoft che, battuta sul suo stesso campo da Sylvester & Tweety della Tecmagik ha momentaneamente messo da parte le conversioni da Cartoon) ispirato all'omonima vicenda. Si tratta di un picchiaduro, con Superman che, tanto per citare Benni, tira ceffoni che sembran portali di chiesa...

I Filmissimi a prezzi speciali.*

ADDAM'S FAMILY
SNES 95%
CONSOLE MANIA

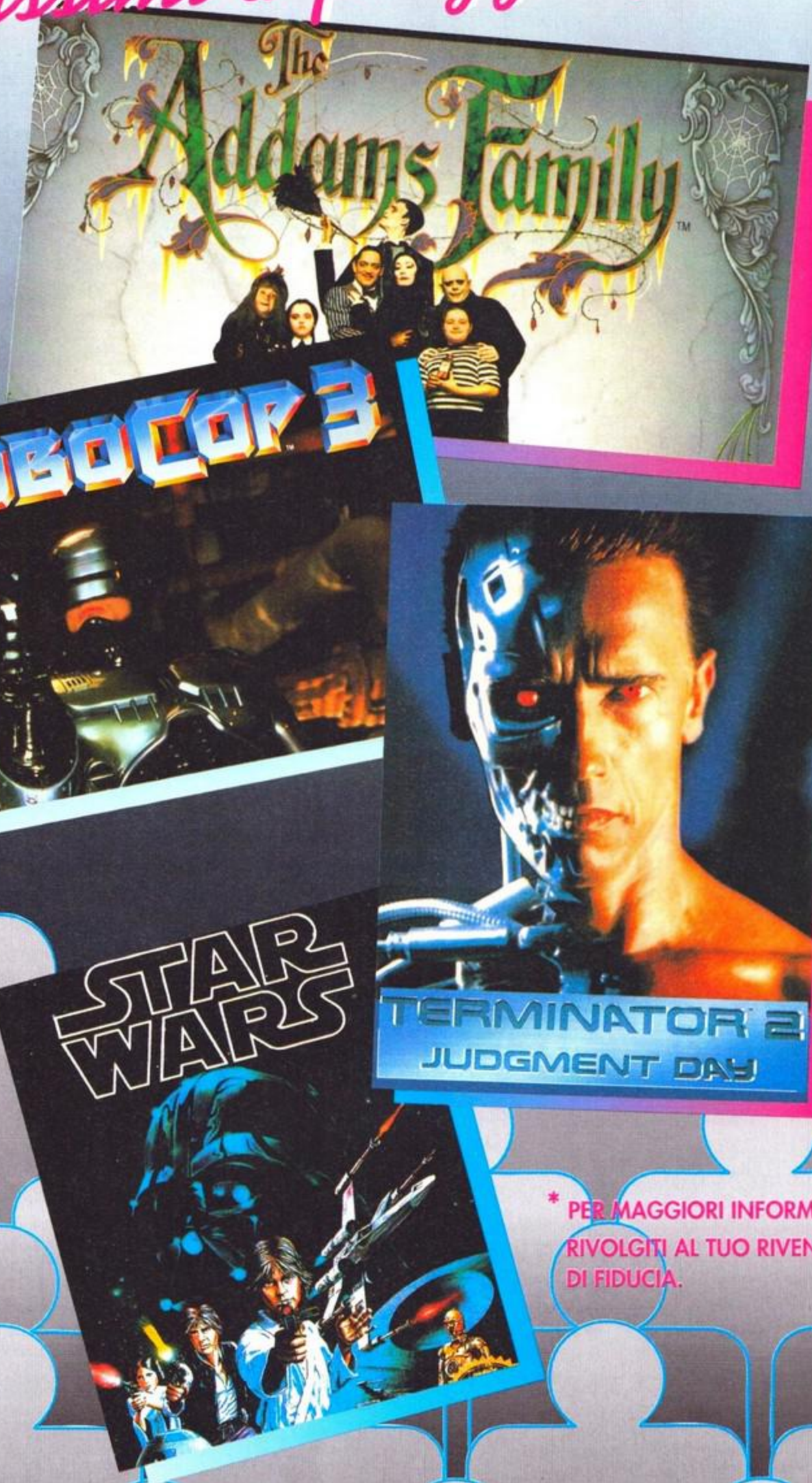
ROBOCOP 3
MD 88%
CONSOLE MANIA


ADDAM'S FAMILY

T 2 - JUDGMENT DAY
MD 85%
CONSOLE MANIA

STAR WARS
GG 83%
CONSOLE MANIA

ROBOCOP 3



* PER MAGGIORI INFORMAZIONI RIVOLGITI AL TUO RIVENDITORE DI FIDUCIA.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

LEADER DISTRIBUZIONE

U.S. GOLD

Acclaim

ADDAM'S FAMILY	ROBOCOP 3	T 2 - JUDGMENT DAY	STAR WARS
SNES	SNES	MD	MS
MD	MD	MS	GG
MS	MS	GG	
GG	GG		

" LEADER DISTRIBUISCE PRODOTTI ORIGINALI, CON LE ISTRUZIONI IN ITALIANO, L'ASSISTENZA E LA GARANZIA TOTALE ".

LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

PUZZLE

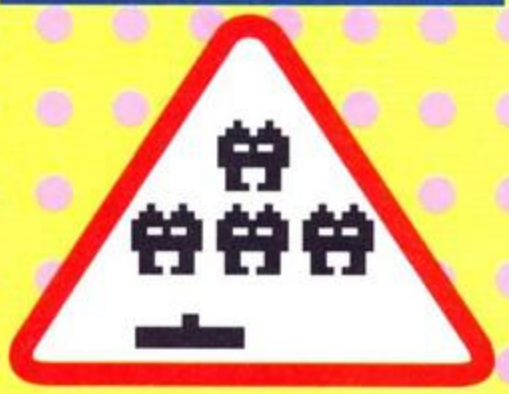
Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM

Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata. Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.



SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

RPG

In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

STRATEGIA E SIMULAZIONE

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

DRIVING

Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

PREVIEW

Attenzione! Il gioco che segue è un'anteprima; iniziate a gustarvelo in attesa della recensione vera e propria .

2 micidiali giochi da sparare sul tuo Super Nintendo!

SUPER NINTENDO

MECHWARRIOR

AI POSTI DI COMANDO... DOVETE CONDURRE LA VOSTRA SQUADRIGLIA DI MECHA DENTRO INCREDIBILI BATTAGLIE TRIDIMENSIONALI, PER SCONFIGGERE I RINNEGATI DELL'ALA NERA.

- VIDEATE IN ITALIANO
- SIMULATORE DI VOLO 3D CON ROTAZIONI DI BITMAP E MODE 7
- 8 TIPI DI MECHA CON DIVERSE POSSIBILITÀ DI ARMAMENTO

BIOMETAL

SCONTRI GALATTICI "ALL'ULTIMO LASER" IN UNA MICIDIALE BATTAGLIA COMBATTUTA NEL 22° SECOLO CONTRO I MALEFICI MUTANTI.

- 6 LIVELLI DI GIOCO SENZA UN SECONDO DI TREGUA
- UNA MITICA COLONNA SONORA TECHNO
- 6 SUPER-ARMI INTERCAMBIABILI

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION

GIG ELECTRONICS

Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.

Nintendo®

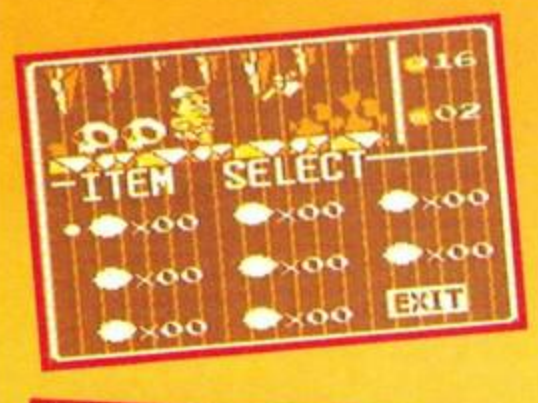
IL NUMERO UNO NEL MONDO

ARMANDO TESTA SPA

ADVENTURE ISLAND II

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

C'è bisogno di un videogioco? Nessun problema, basta tirare fuori un cavernicolo, un paio di dinosauri, distribuire i bonus per gli schermi e il gioco è fatto.



Preso atto della situazione e sostituiti i libri di storia con la serie completa de "Gli Antenati", andiamo a dare un'occhiata all'avventura di turno. Il tema è, naturalmente, la vita nella preistoria, in particolare la vita di Master Higgins e di Jannie. Quest'ultima è stata rapita e il nostro eroe la deve salvare (originale...). Naturalmente i dinosauri abbondano, sia in veste di cattivi - dove vengono ampiamente supportati da qualche altro gozziliardo di specie animali e non - che come insostituibili compagni di avventura. In particolare, troviamo cinque diversi sauri, cavalcando i quali è possibile fare fronte a situazioni altrimenti insostenibili, tipo galleggiare su mari di lava o attraversare montagne ghiacciate.

La struttura del gioco è molto simile a quella di Super Mario World, con una serie di livelli suddivisi in sezioni a scorrimento orizzontale, ciascuno dei quali è letteralmente colmo di piattaforme, bonus più o meno nascosti e nemici da picchiare o, al limite, evitare. Una cosa decisamente positiva è che si possono conservare tutti gli oggetti che vengono raccolti nel corso dell'avventura, scegliendo poi all'inizio di ogni sezione cosa utilizzare. Le armi a disposizione non sono particolarmente varie (accette o boomerang), ma in compenso lo sono gli oggetti di contorno, tipo lo skateboard, le chiavi, i bonus, l'invulnerabilità e via dicendo (senza naturalmente dimenticare i numerosissimi power up, grazie ai quali si può riacquistare l'energia spesa nella faticosa impresa).

Naturalmente il confronto con Super Mario World (1 e 2) sorge spontaneo. Inutile dire che

Adventure Island non raggiunge lo stesso livello, e sembra quasi di vedere - soprattutto a livello di varietà e complessità - due giochi appartenenti a macchine totalmente diverse. Parlando invece in maniera oggettiva, AI non è assolutamente male: la grafica, per quanto scarna, riesce a rendere in maniera adeguata l'idea delle diverse ambientazioni, e il sonoro non è certo fastidioso. La giocabilità è buona, ma presenta un sostanziale difetto: la calibrazione della difficoltà. Se infatti i livelli sono generalmente molto facili, soprattutto grazie alla possibilità di continuare all'infinito o di utilizzare le password, capita talvolta di trovarsi bloccati in punti veramente troppo complessi, dove è necessaria una prontezza di riflessi davvero ottima.

Se vi piacciono i platform e non avete ancora Super Mario World (1 e 2), vuol dire che non avete capito niente della vita. Se invece li avete già e li avete anche finiti, provate a dare un'occhiata ad Adventure Island II; potreste trovarlo divertente!

Andrea Fattori

GAME BOY

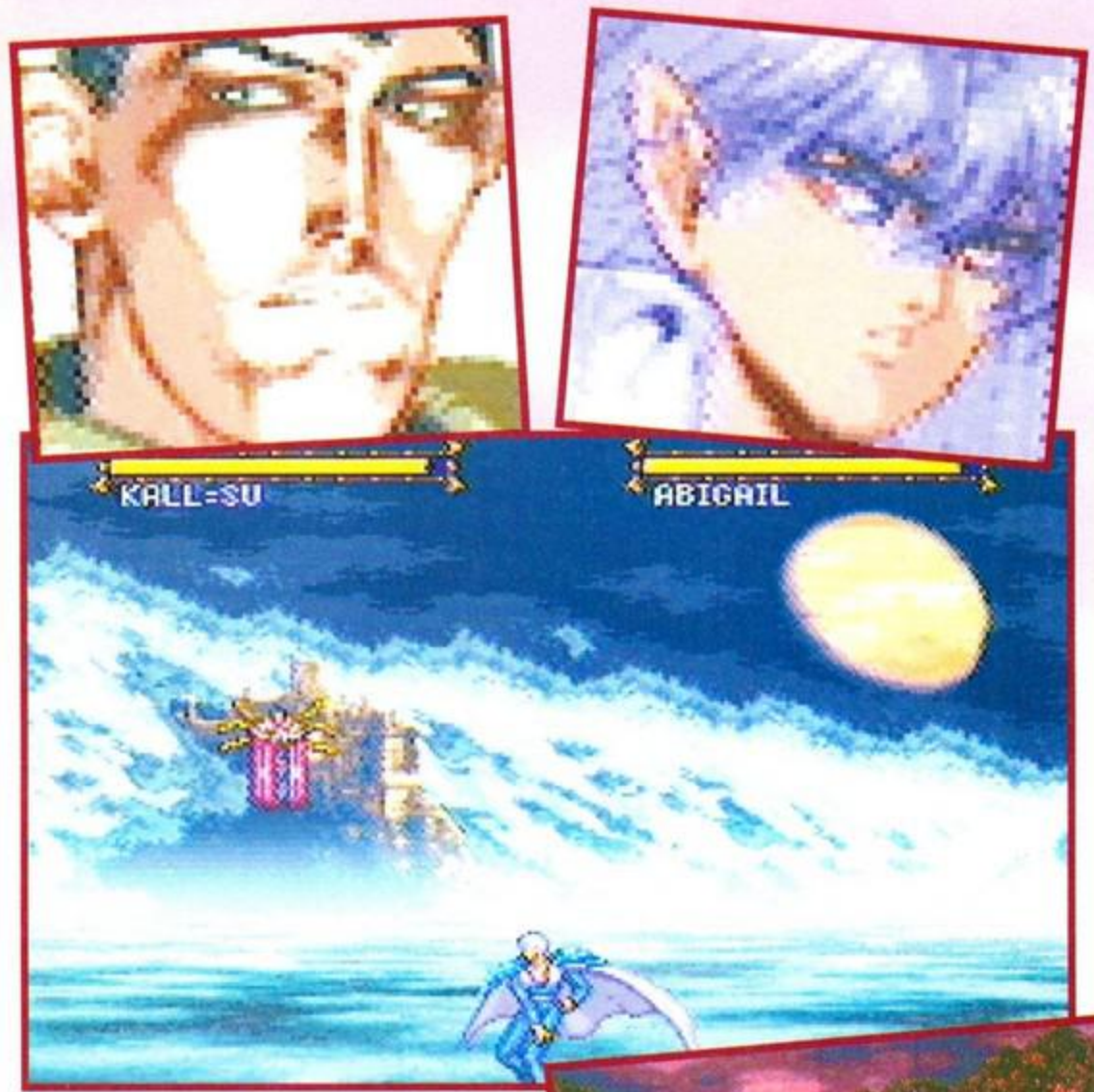
GRAFICA - non fantastica ma... + ... adeguata	84
SONORO + piace all'inizio ... + ... poi accompagna senza disturbare	86
GIOCABILITÀ + un sacco di roba da fare + abbastanza veloce	87
LONGEVITÀ + molto vario - male bilanciato	83
HUDSON SOFT	84

82

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

A parte il fatto che il titolo non è proprio un complimento, questo videogioco è ispirato all'omonima serie di fumetti giapponesi che è, al momento, anche stampata nel nostro paese. In realtà, di questi tempi, di un ennesimo picchiaduro (sebbene con interfaccia grafica fuori dalla norma) non avevamo proprio bisogno...

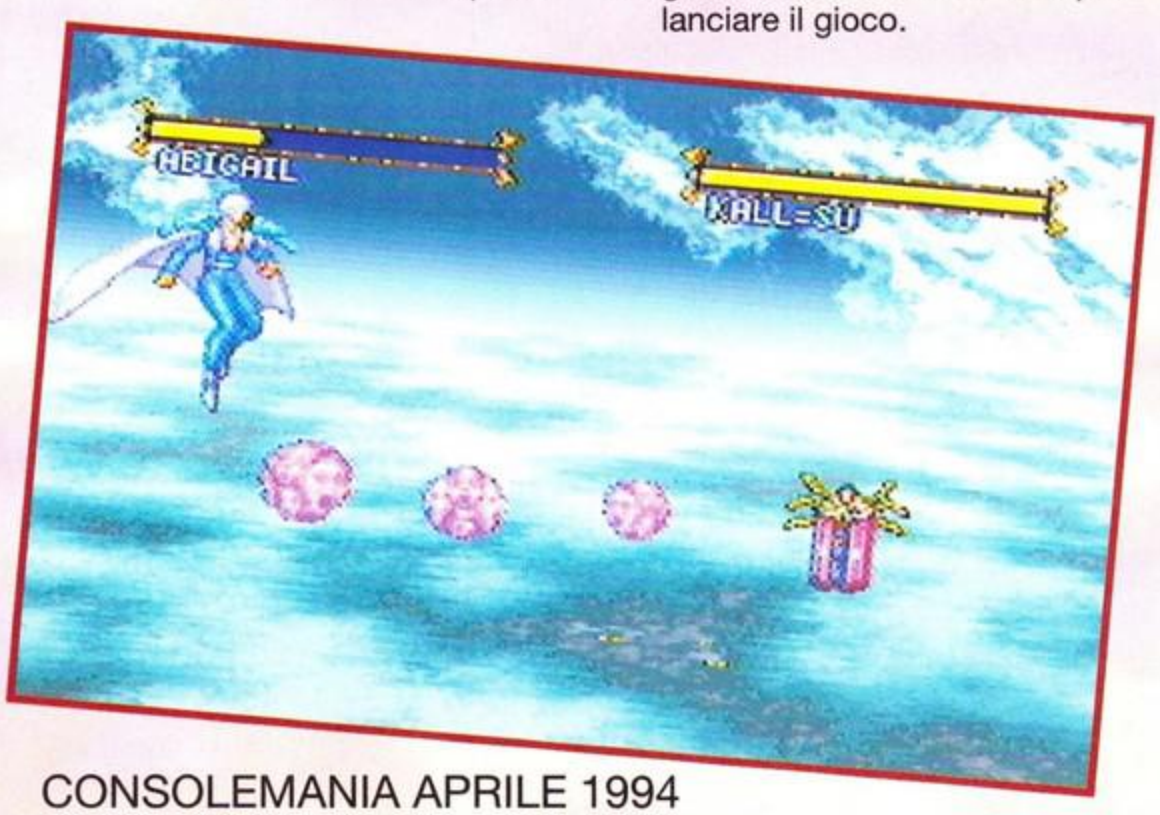
C'è da ammettere che sul gioiellino a sedici bit di mamma Nintendo vi fu, all'alba della creazione, il boom dei platform (che rimangono ancora il genere di gioco più programmato), poi quello dei giochi sportivi (soprattutto di corsa), ed infine (proprio da un annetto a questa parte) l'era dei picchiaduro. Se non mi credete, vi basti sfogliare gli ultimi cinque numeri della nostra rivista per accertarvene personalmente.
Non che un prodotto davvero valido possa essere in qualche modo penalizzato, o ancor peggio boicottato, dal fatto che ne esistono già un sacco dello stesso tipo, ma di certo la sua imposizione a livello di mercato è resa più difficile, com'è anche più difficile che desti l'attenzione dei videogiocatori, ormai stanchi di un genere troppo inflazionato.
Nel caso di Bastard, siamo di fronte a un picchiaduro più a suon di incantesimi che di pugni, ma pur sempre un picchiaduro. L'idea, a livello di interfaccia grafica, non è certamente malvagia, e sortisce un effetto gradevole e positivo (basti vedere lo scorrimento del suolo realizzato in modo 7). L'inconfutabile originalità della prospettiva grafica, comunque, non risolleva un gioco dall'azione piuttosto povera e indubbiamente limitata. Dopo qualche scontro tra i personaggi e qualche partita con un amico, non continuerete di certo a restare attaccati al vostro monitor per giocare a Bastard, manga o non manga che tenga (la famosa e attraente parentela non ha funzionato coi videogiochi di Kenshiro, figuriamoci con questo).
Resta in ogni caso oggettivo l'osservare che, tecnicamente, il gioco risulta di soddisfacente fattura. La grafica è ben disegnata, con alcune facce dei personaggi ritratte a regola d'arte,



BASTARD!!

come meglio dal fumetto non si poteva fare; i commenti musicali sono adeguati all'azione, e l'azione stessa si lascia giocare (dopo aver però compreso il non facile, perché inusitato, meccanismo di combattimento).
Dopo questa introduzione critica, vediamo un po' di che tratta il gioco vero e proprio.
Innanzitutto preciso che non ho letto l'omonimo fumetto; questo perché compro già abbastanza testate mensilmente (per la cronaca: Dylan Dog, Uomo Ragno, Uomo Ragno Classic, Fantastici Quattro, Star Magazine, Uomo Ragno 2099, Image, Neverland, Capitan America & i Vendicatori). Non sono quindi (forse è meglio così) patito del manga, né conosco la storia che vi sta alla base. Vi beccherete, allora, un commento nudo e crudo sulla cartuccia, che si potrà giocare o in modo Story, o nel classico Vs.
Nel modo Story sarete obbligati a mettervi nei panni di un personaggio, sicuramente l'eroe del caso, il quale, avendo ricevuto un bacio da un'avvenente pulzella nella presentazione del gioco, si è trasformato in una specie di semidio (o almeno questa è l'impressione che dà con quella pettinatura). Il nostro eroe dovrà affrontare, in scontri combattuti tra il suolo e l'etere, vari personaggi non proprio amichevoli, e tutto questo accadrà a suon di incantesimi, saltoni e proiezioni dell'avversario (l'unica mossa con contatto diretto che ho avuto l'occasione di vedere).

Nel modo Vs., invece, avrete la possibilità di scegliere tra vari lottatori (cattivi inclusi) e di, indovinate un po', menarvi come prima descritto.
A proposito di menarsi, devo obbligatoriamente risottolineare la non intuitività del metodo di combattimento, che vede un continuo cambio di posizione (dal primo piano prospettico ad un secondo piuttosto distante) dei due contendenti, in un parapiglia che, almeno inizialmente, non mancherà di disorientarvi un tantino.
Per il resto, Bastard piacerà indubbiamente agli amanti dell'omonimo fumetto (che magari acquisterò per curiosità, un giorno o l'altro) e forse anche a qualche altro, ma di sicuro non sarà un hit game per i mesi a venire. Ci voleva una maggiore varietà di lottatori e di incantesimi, e magari un momento diverso per lanciare il gioco.



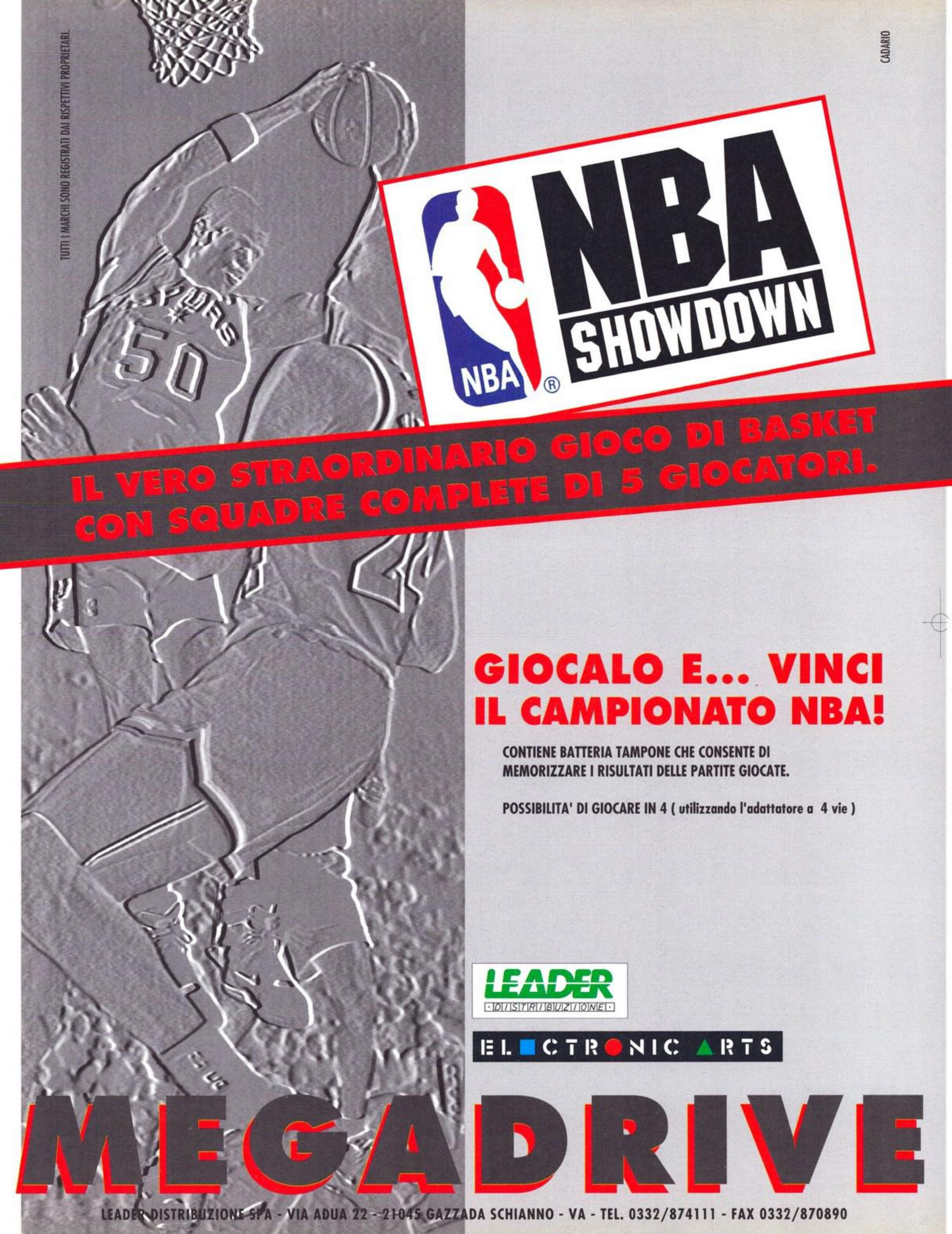
MA

Ho sentito parlare molto bene del manga originale di Bastard, ma spero che il gioco c'entri poco o nulla perché altrimenti sarebbe ben poca cosa... Bastard (il gioco, eh) vanta una struttura di gioco debolissima unita a una realizzazione tecnica più che comune (il Modo 7 esiste sin dai tempi di Super Mario World). I veri punti di forza di questo strano ibrido (è un picchiaduro? Beh, no, ma che cos'è in definitiva?) sono la grafica, davvero molto carina soprattutto per quanto riguarda i fondali e i ritratti dei personaggi, e il sonoro (la colonna sonora del primo livello è un bel pezzo rave di quelli potenti). Quello che invece manca quasi totalmente è il divertimento e la spinta a proseguire, grazie a una scarsa giocabilità e a una minima sensazione di violenza (che gusto c'è ad abbattere un tizio a colpi di palle d'energia una volta abituati a frantumare le mascelle a suon di pedate?). Insomma, Bastard è una mezza delusione...

Il fatto è: in quante altre maniere si poteva realizzare un videogioco tratto da un manga tipo Bastard? Spesso è facile criticare e dire che si poteva far meglio; in alcuni casi, però, certi percorsi sono obbligati. E se, da una parte, una certa licenza dà una certa sicurezza a livello di copie vendute (almeno e dico almeno i fanatici del fumetto, in Giappone of course, sono considerati acquirenti sicuri), dall'altra limita spesso, e in maniera frustrante, il concept del gioco stesso.
In definitiva, Bastard è un gioco carino, realizzato in maniera originale - seppur appartenente a un filone megainflazionato - e di buona fattura tecnica; ma la domanda è: oggigiorno, con Mortal Kombat, Clayfighter e TMNT Tournament Fighters (e non ho citato SFII Turbo perché non ne posso proprio più), chi volete che vada ancora in cerca di picchiaduro?
Passo e chiudo.

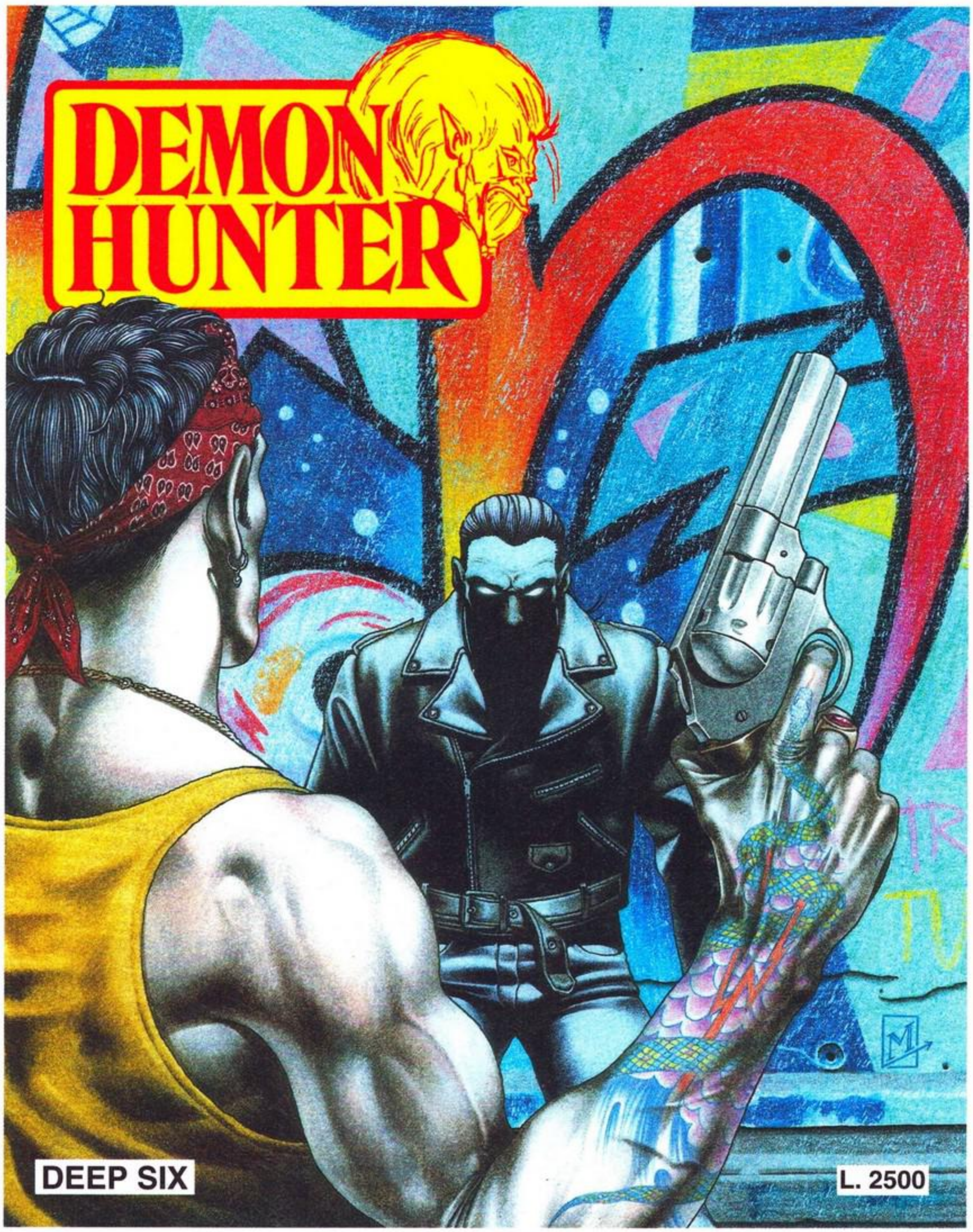
Piermarco Rosa

SUPER FAMICOM	
GRAFICA +originale sistema prospettico	90
SONORO +adeguato all'azione	88
GIOCABILITÀ -disorientante all'inizio	78
LONGEVITÀ +non facilissimo -ripetitivo	80
BRA TEAM	82


TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.
CADARIO
NBA
NBA SHOWDOWN
IL VERO STRAORDINARIO GIOCO DI BASKET
CON SQUADRE COMPLETE DI 5 GIOCATORI.
GIOCALO E... VINCI
IL CAMPIONATO NBA!
CONTIENE BATTERIA TAMPONE CHE CONSENTE DI
MEMORIZZARE I RISULTATI DELLE PARTITE GIOCATE.
POSSIBILITA' DI GIOCARE IN 4 (utilizzando l'adattatore a 4 vie)
LEADER
DISTRIBUZIONE
ELECTRONIC ARTS
MEGADRIVE
LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

È GIÁ

IN EDICOLA



IL FANTASTICO

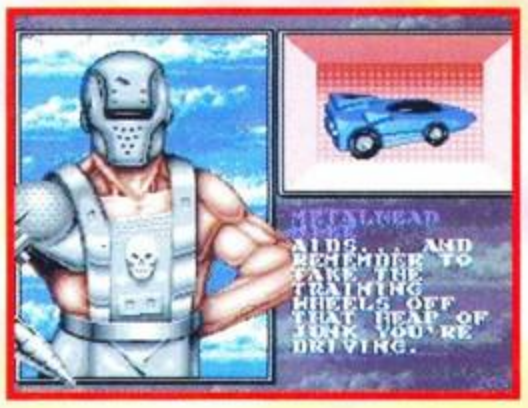
FUMETTO

85

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

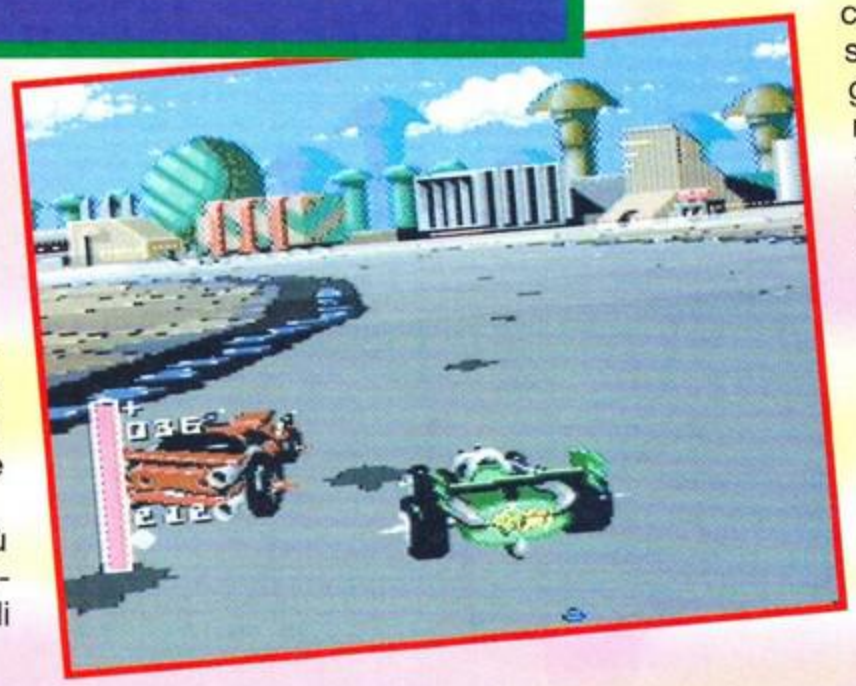
ANDREA

Sono perfettamente d'accordo per quanto riguarda la velocità, la tecnica e la giocabilità di Battle Cars, ma credo che la longevità non sia poi così terribile. Per il fatto che non si tratta di un titolo esattamente originale, e che comunque chi vuole qualcosa di questo genere ha già altri giochi su cui può dirigersi, non significa comunque che sia brutto. Una volta presa confidenza con l'interfaccia, bilanciando l'utilizzo di tasto direzionale e pulsanti, si possono ottenere prestazioni veramente ottime, e il fatto di poter battere una macchina più veloce contando soltanto sul tempo risparmiato nelle curve, fa sì che la sfida divenga sempre più emozionante e tirata. Naturalmente non bisogna dimenticare i pezzi di ricambio per le auto, che permettono lo sviluppo del proprio mezzo fino a ottenere un vero e proprio bolide da guerra.
Non dico che si tratti di un gioco particolarmente vario e profondo, ma se si cerca un buon beat 'em up su strada, Battle Cars può essere un'ottima scelta.

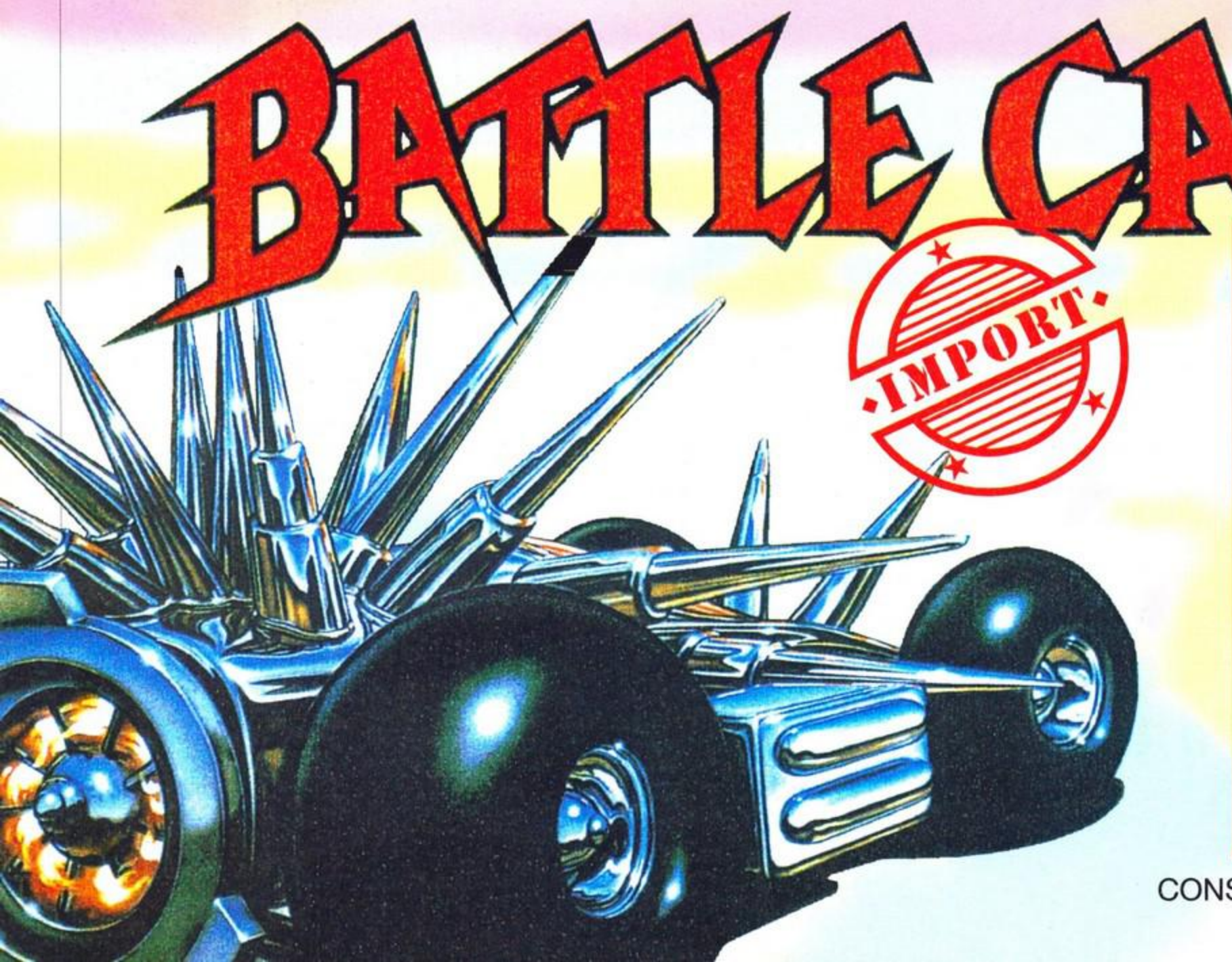


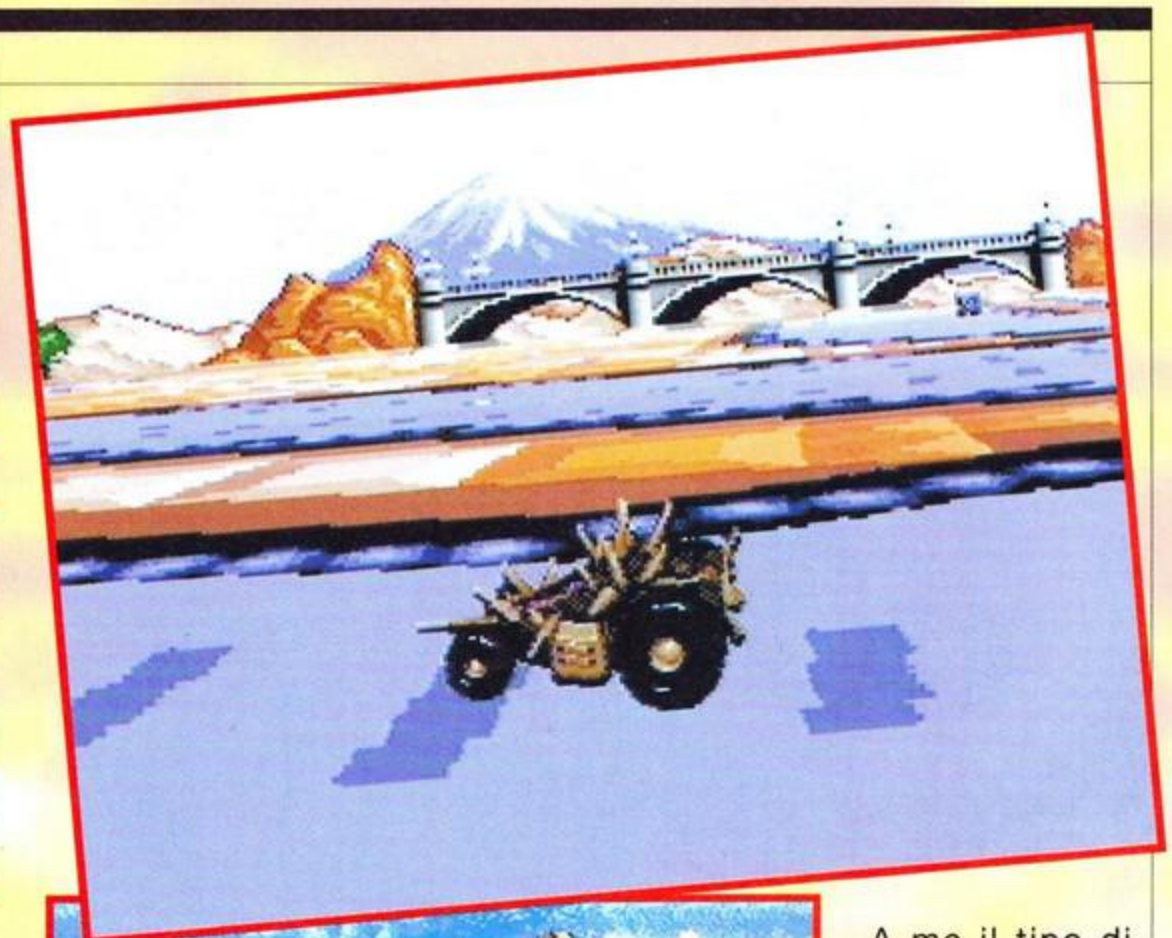
Vediamo un po' (quizetto del mese) se riuscite a ricordare (o anche a beccare) il numero dove abbiamo fatto l'anteprima di questo gioco; non è proprio

Finalmente Battle Cars è arrivato! E' valsa la pena di aspettarlo così tanto? Sì e no; il gioco non è malaccio: è veloce e si lascia giocare, e l'automobile stile porcospino mi fa impazzire, ma... Ma, purtroppo, esiste Rock 'n' Roll Racing, e non posso non rivelarvi che è abbastanza simile come gioco... Ma vediamone la trama. Nella terra del futuro, l'uomo è più crudele che mai, e il sadismo delle masse, repressa ogni forma di criminalità da uno stato dittatoriale che governa l'intero pianeta, è stato "pacificamente" indirizzato sugli sport. Assieme ai vari Running Man, Smash TV e altri sport spettacolo come Speedball e Linearball, restano le corse d'auto rese violentissime e, proprio per questo, in cima alle classifiche



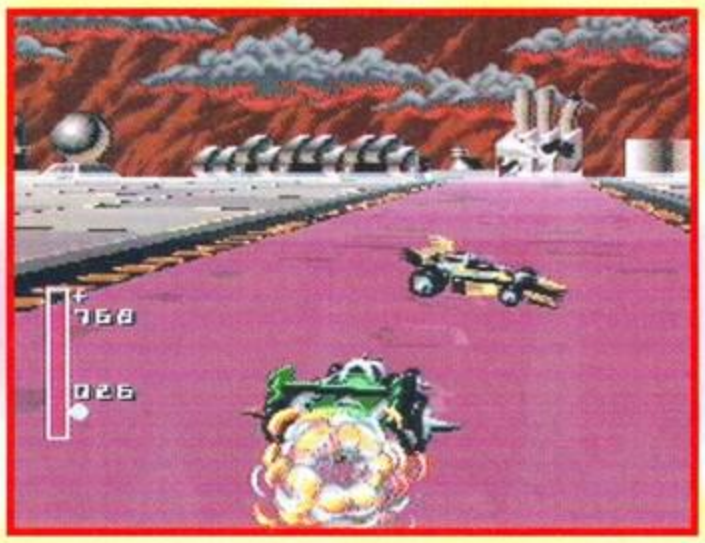
BATTLE CARS

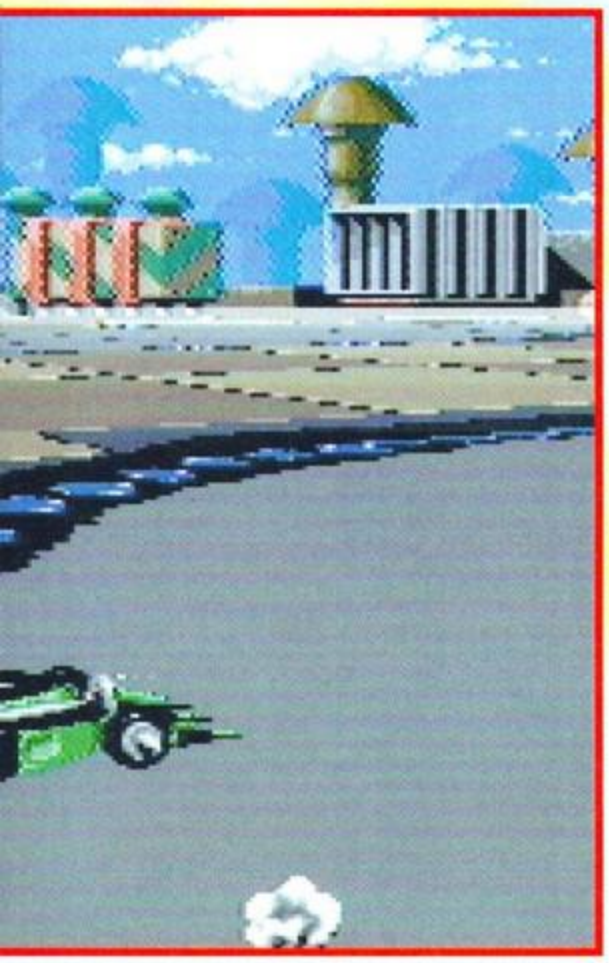




dell'audience universale. In particolare, esistono alcune gare molto dure, che si disputano su vari pianeti della galassia, e che vedono i contendenti dotati di ogni tipo di armi più o meno letali. Voi siete un corridore esperto e, alla guida del vostro veicolo, dovrete guadagnare il maggior numero di crediti possibile per equipaggiarlo progressivamente al meglio, e mettere da parte un bel gruzzoletto per la vostra (non lontanissima) vecchiaia.

Avrete tre mezzi diversi (ma sarebbe più appropriato dire carrozzerie, dato che le prestazioni sono, in fondo, le medesime) tra cui scegliere all'inizio: una specie di Ferrari in versione techno, un'automobile da rally equipaggiata come James Bond si sognava di notte, e la famosa jeep della mascotte di casa Sega (guardatela, e scoprirete il perché).





Dopo aver verniciato la vostra "figlioletta" a piacimento, spenderete i primi dindini per le prestazioni base del bolide, e passerete subito a gareggiare. Dopo ogni gara, sfiderete in un testa a testa il campione di quel pianeta, e lì se ne vedranno delle belle.

Potrete gradualmente potenziare il motore, gli ammortizzatori, le gomme etc. etc., che saliranno di livello (più alto è il livello del pezzo, maggiori sono le prestazioni, e più caro è). Le armi a disposizione sono del tipo missili, bombe e degli strani dischi rimbalzanti (forse l'unica nota originale di tutto il discorso).

La visuale ricorda molto F-Zero, e la velocità raggiunta pure, così come i comandi del mezzo (anche qui i tasti left e right vi permetteranno di curvare bruscamente). La difficoltà è settata a un livello non facilissimo e l'azione si dimostra immediatamente giocabile. Manca però quel quid di competizione presente in tutti gli altri giochi di corse di successo, e Battle Cars non risulta più tanto attraente dopo qualche pomeriggio di partite. Tecnicamente è comunque valido (le musiche sono accettabili, e così pure gli effetti sonori), e sotto la forte ondata dei troppo numerosi picchiaduro, non può non far piacere un gioco del genere (anzi, ce ne fossero di più).

A me il tipo di gioco piace un sacco, e quindi Battle Cars mi ha divertito, ma se non siete particolarmente esaltati del genere, potrebbe lasciarvi persino completamente indifferenti. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

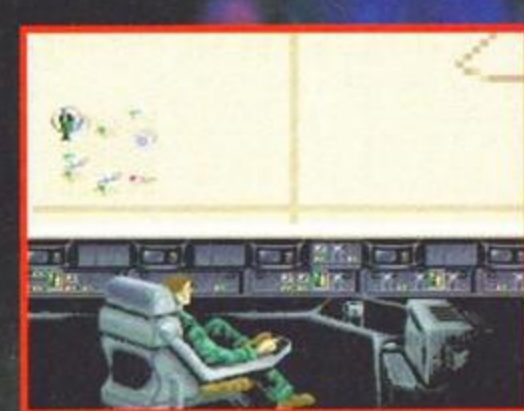
RAFFO

Sinceramente attendevo un bel gioco di guida per Super Nintendo che utilizzasse il Mode 7 e che magari facesse anche concorrenza al mostruoso F-Zero; con Battle Cars, molte delle mie speranze si sono tramutate in realtà: il Mode 7 è utilizzato molto bene, la pista scorre via fluidissima; è divertente, competitivo, e in più si può fare del male alle altre macchine (cosa che mancava in tutti i giochi Supernintendiani con questa prospettiva)... Concludendo, come gioco mi è piaciuto, anche se F-Zero rimane il termine di paragone per questa categoria.

SUPER NINTENDO	
GRAFICA +veloce	88
SONORO	85
GIOCABILITÀ +immediatamente giocabile -poco attraente alla lunga	90
LONGEVITÀ +verde	80
NAMCO	85

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Attenti, scattare, maledette palle di lardo! Duri, massicci e in...ati! Primo plotone fanteria leggera, attenti! Primo plotone artiglieri, attenti! Ca-klunk. Primo plotone carristi, attenti! Vroom. Ehi voi, elicotteristi, cosa ci fate lì così vicino a quegli elicotteri! ATTENTI! Chop, chop, chop, chop...



Oh, Choplifter, chi è costui? Chop è l'onomatopea che ricorda il suono delle pale dell'elicottero (oltre a significare taglia, affetta, etc., forse adesso qualcuno avrà capito il senso del cappello) lifter è sollevatore: frullatore che si solleva, ovvero elicottero (funzionale la lingua inglese, no?).
Finito il doposcuola di inglese veniamo a quello che ci interessa, il gioco. Quel III significa chiaramente che ci furono dei precedenti, ma per trovarli dobbiamo andare parecchio indietro nel tempo. Il primo Choplifter era infatti un coin o p dell'era quasi pionieristica, mi è capitato per caso di farci una mezza partita qualche tempo addietro da un amico collezionista di schede storiche... e beh, non era affatto male. Molti di voi lo avranno visto anche su C64 ai tempi, si trattava di recuperare e portare in salvo alla base un certo numero di omini per missione. Perché vi sto parlando del vecchio Choplifter? Perché, incredibile a dirsi, il concetto del gioco, anche in questo Choplifter III, è pressoché invariato.
Ci sono sempre da recuperare un certo numero di omini sparsi in giro per il livello, che è ovviamente cosparso di contraerea nemica. Si tratta di volare sul territorio montuoso, cercando di evitare le montagne (non preoccupatevi, non vi schiantate, il vostro elicottero perderà solo un po' d'energia) e di colpire i nemici che le pullulano. Come nell'originale il vostro elicottero ha tre modalità di funzionamento: può avanzare in modo normale, sparando di fronte a sé, andare in retromarcia, sparando ai piccioni e avanzare "di lato", bombardando verticalmente i territori sottostanti.

JH

Che sia tornato il tempo delle riproposte e dei remake? Beh, se così fosse, e se tutti hanno intenzione di seguire la linea tracciata da questo Choplifter III, che siano i benvenuti. La grafica e il sonoro del gioco sono veramente molto curati, ma quello che ti induce a giocarlo, rigiocarlo e stragiocarlo è l'immensa carica di giocabilità. L'elicottero fa, finalmente, esattamente quello che gli dite di fare, e gli avversari sono veramente cattivi. Voi avrete anche un elicottero superarmato, ma i carri armati e le torrette antiaeree di cui il nemico dispone non sono certo paragonabili a bruscolotti. Inoltre le ambientazioni sono dettagliate e curatissime. Ogni caverna è piena di stalattiti instabili, di lanciamissili nascosti e di bonus d'ogni tipo. Se ancora non avete capito che questo è un bel gioco...

Ci sono anche le solite installazioni da bombardare per liberare gli omini.
L'evoluzione riguarda essenzialmente gli armamenti (ovvio). I nemici infatti comprendono semplici soldati, bazooka, carri armati di vario tipo e postazioni antiaeree in una escalation che porta fino ai "nemici di fine livello": postazioni multicannone, elicotteroni, giganteschi cannoni da eliminare con numerosissimi colpi. Non preoccupatevi, anche il vostro armamento è stato opportunamente adeguato: oltre al solito cannone si può raccogliere tutta una serie di armi supplementari. Vengono infatti paracadutati missili di vario genere, bombe a frammentazione, bombe al napalm e un po' d'altra robetta indispensabile per i suddetti nemiconi.
Come si vede il gioco in sé non è nulla di straordinario, uno shoot 'em up un po' diverso dal solito come impostazione: è più lento, un po' più ragionato se vogliamo, anche perché, pur con l'aggiunta di diverse armi supplementari la vostra potenza di fuoco non si è poi accresciuta moltissimo. Non si tratta neanche di uno di quei giochi spettacolarissimi, anche se l'aggiunta di diversi nemiconi (alcuni sono veramente enormi) aiuta da questo punto di vista. E' un gioco comunque molto ben fatto, una realizzazione pulita - specie

RAFFO

Era ora che si decidessero a convertire uno degli spara e fuggi più belli della storia dei videogiochi; naturalmente la grafica è stata riadattata alle capacità del Super Nintendo, ma la cosa più importante è che la giocabilità è rimasta quella, quindi chi ha giocato ai bei tempi con Choplifter si butti a capofitto su questo titolo... anche per ricordare i momenti passati a giocare al bar con duecento lire.

CHOPLIFTER III

IMPORT

... COME UN FLIPPER
MEGLIO DI UN FLIPPER !!!

DRAGON'S REVENGE

- PER LA PRIMA VOLTA - POSSIBILITA' DI GIOCARE IN 2
- COMMENTI DIGITALIZZATI
- GIOCO CONSIGLIATO " GAME POWER 80% ".

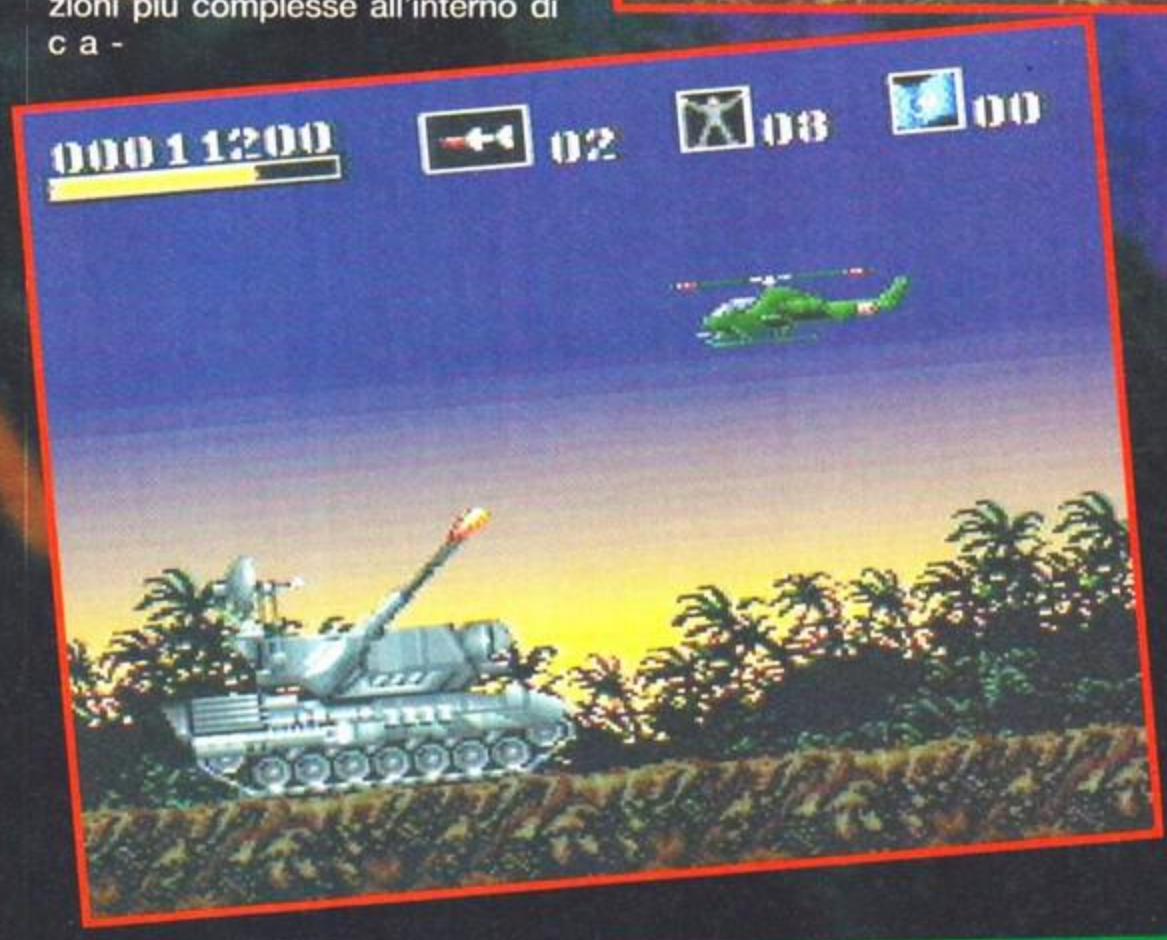
MEGA DRIVE

TENGEN

SEGA ©1993 Tengen Inc. All rights reserved. 'SEGA' and 'MEGA DRIVE' are trademarks of Sega Enterprises Ltd. ©1993 SEGA ENTERPRISES LTD.

CHOPLIFTER III

graficamente -, giocabile, divertente e con missioni in difficoltà crescente ben bilanciate, con alle spalle uno schema ben studiato. Rispetto all'originale i miglioramenti non sono molto appariscenti ma sostanziali: le missioni, per esempio, non si limitano a scenari di superficie, ci sono sezioni più complesse all'interno di c a -



verne, è diventato uno shoot 'em up di una certa profondità, in tutti i sensi. Tutto questo fa ben sperare in prospettiva anche di altri interessanti titoli della Extreme come Rise of the Robots o Battletech.
E ora veniamo a note del tutto personali sul gioco: non mi è piaciuto particolarmente. Pur riconoscendo che si tratta di un buon gioco lo trovo un po' troppo da "ragioniere", un po' lento, con la caccia alle postazioni di terra che, tra l'altro, vengono in gran parte rigenerate una volta che escono dallo schermo. E' poi un po' troppo monotono nello schema "raccogli gli omini" anche se movimentato dall'escalation di armamenti e dai diversi scenari.
Queste sono comunque note abbastanza soggettive, Choplifter III resta sempre un buon gioco che piacerà, specie agli amanti di shoot 'em up un po' più elaborati.

Stefano Giorgi

PAOLONE

Ah, boh... Io non l'ho visto, quindi non so proprio cosa dirvi...

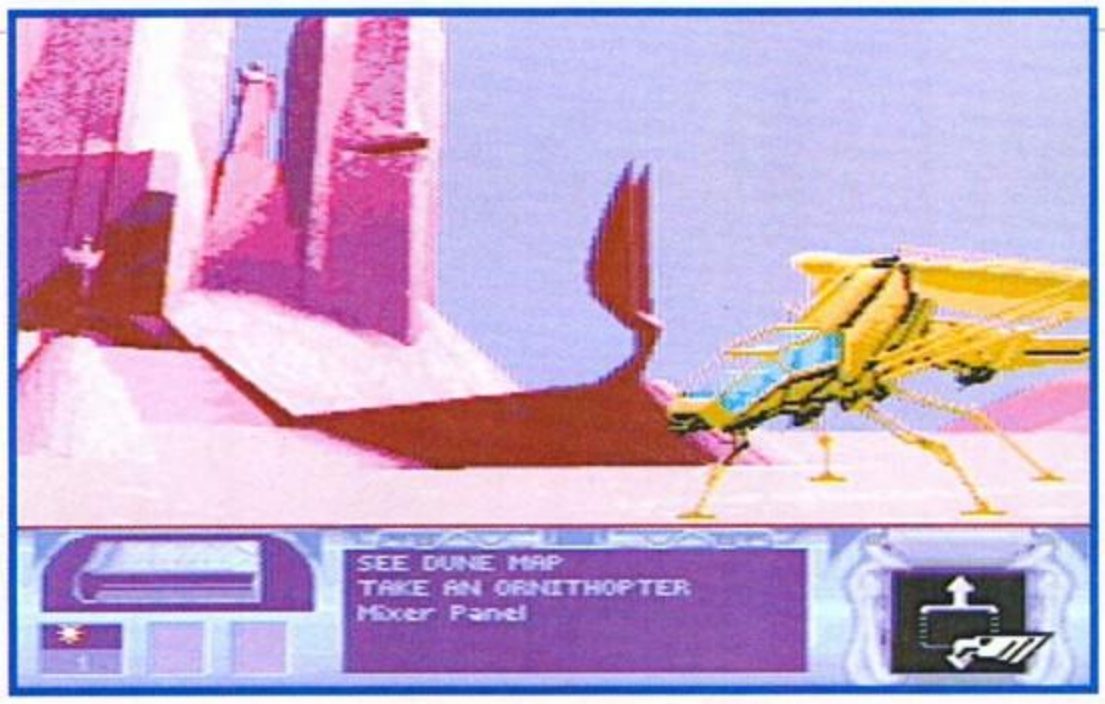
TMB

Non so se avete notato, ma ultimamente sembra che i programmatori di giochi per console abbiano dimenticato il significato della parola fantasia. Ancora una volta mi trovo davanti (anche perché dietro non si vede niente) l'ennesimo seguito di un gioco vecchio e stravecchio; certo non metto in dubbio che Choplifter III sia un giochino parecchio divertente, ma sinceramente gradirei un maggior spirito d'innovazione.
Non fraintendete, non è un brutto gioco, ma se uno compra un SuperNES pretende un qualcosa di un po' più moderno; comunque è anche vero che con questo prodotto vi portate a casa un pezzo di storia, cosa tutto sommato positiva.

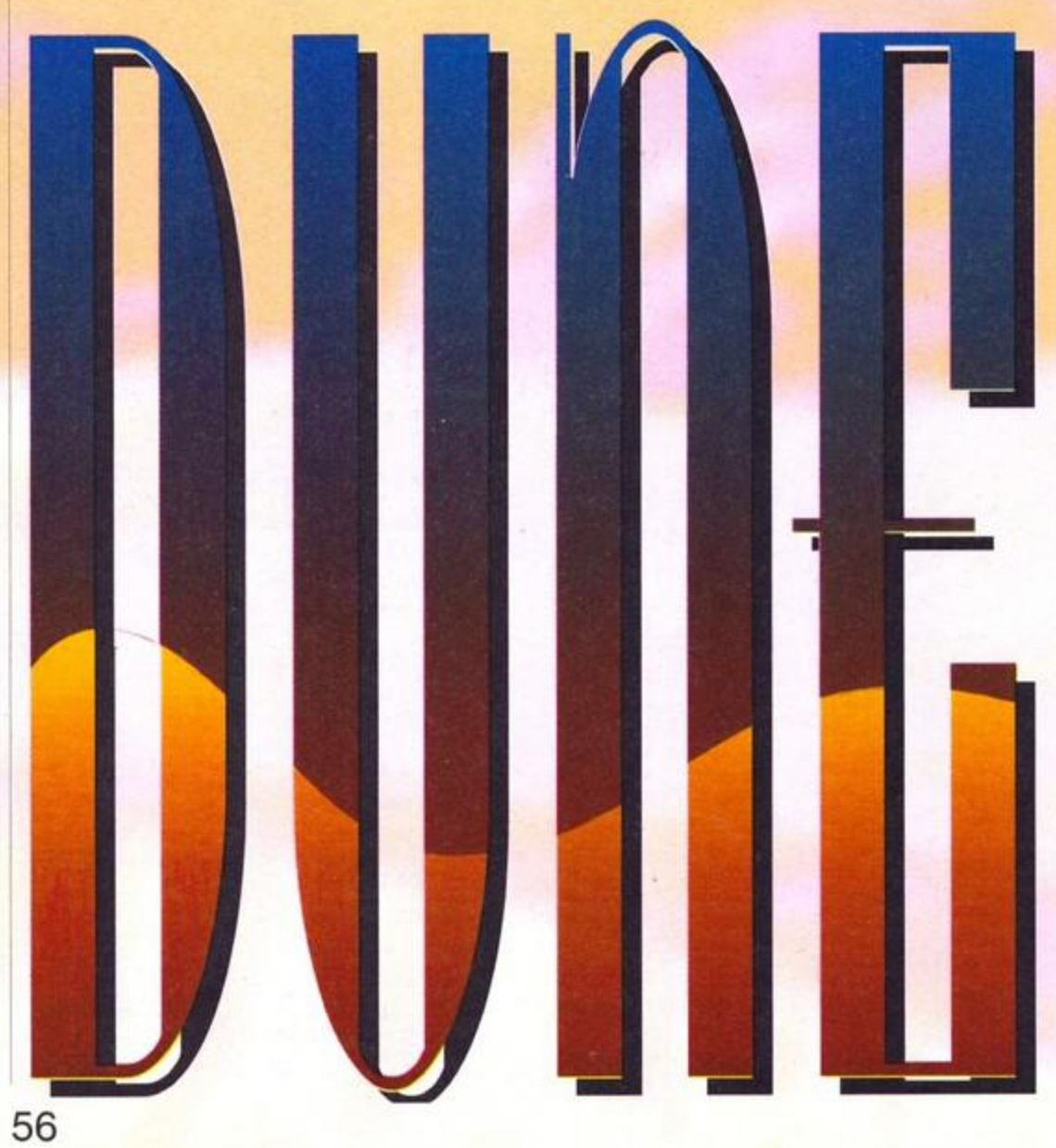
SUPER NINTENDO	
GRAFICA +Pulita e precisa -Piccola e non molto spettacolare	88
SONORO + effetti OK -Musiche praticamente assenti	75
GIOCABILITA' +Ottimamente realizzato -Un po' troppo "lento"	89
LONGEVITA' +Ben bilanciato, vario e vaaasto -Un gioco un po' anonimo	80
EXTREME	86

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Un pianeta dove l'unica costante è il caldo, dove le sabbie del deserto costituiscono l'unico paesaggio possibile. Arrakis... Dune... Il più infernale dei pianeti... e il futuro centro dell'universo.



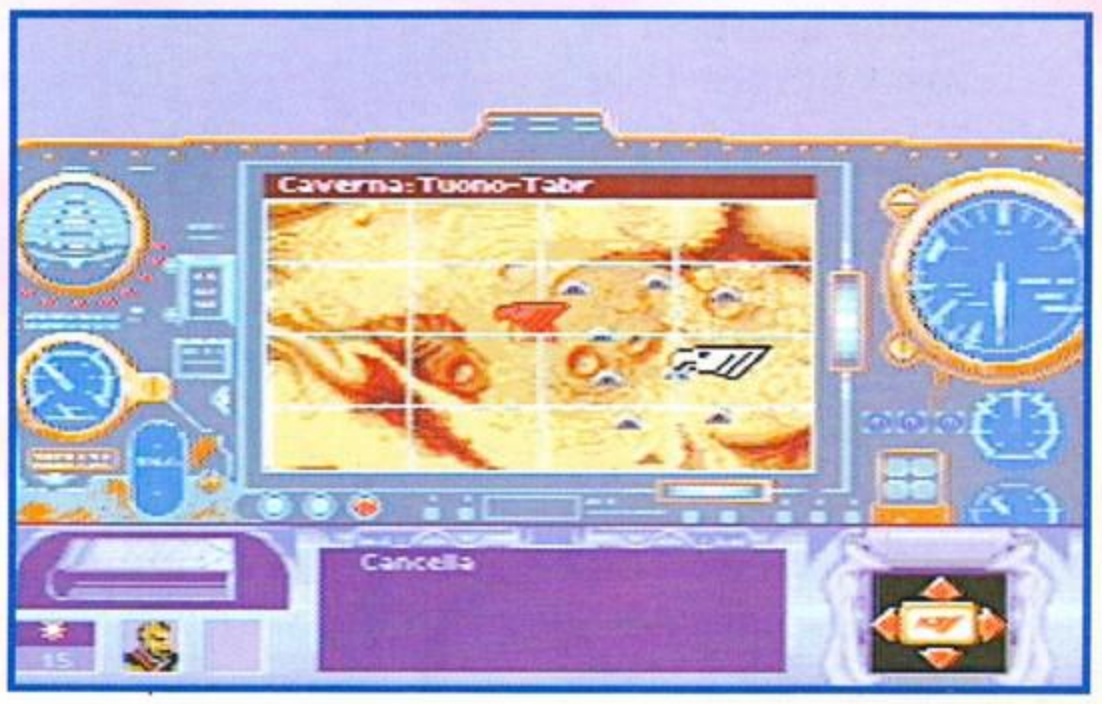
Frank Herbert è un autore che ha ispirato molta dell'antologia fantascientifica degli ultimi anni, e molto è stato preso in prestito dei suoi ambienti, delle sue atmosfere, e delle sue storie piene di intrighi e conflitti. Era quindi naturale che, come è successo, anche in campo videoludico si vedesse comparire il nome Arrakis.
Non è il caso di raccontare le varie tappe della rappresentazione della saga di Dune costituite dai diversi giochi; qui diremo che presto sarà disponibile la versione Mega-CD del già collaudato Dune, già apparso per PC e Amiga.
Dune è estremamente diverso dalla sua controparte Dune II - peraltro già recensita - e là dove il gioco era semplicemente una rappresentazione su scala ristretta degli scontri armati per la conquista del territorio, qui ci troviamo di fronte a un incrocio tra un'avventura e un gioco strategico.
Protagonista dell'intera storia è il giovane Paul Atreides, erede del Duca Leto, che ha ricevuto in gestione dall'Imperatore i diritti di estrazione della Spezia. Sullo sfondo di uno scenario di lotte e intrighi orditi dai principali avversari degli Atreides, gli Harkonnen, si snoderanno le avventure di Paul il quale dovrà eseguire gli ordini impartiti dal padre, interpellare di volta in volta amici, compagni e familiari, e apprendere il più possibile sui Fremen (gli abitanti del deserto). In costoro, nei loro costumi e nel loro sapere si nascondono i veri segreti relativi alla Spezia, e ai poteri di preveggenza e telepatia che conferisce a chi la assume in quantità consistenti. Su tutto incombe l'ombra della guerra, inevitabile quanto la presenza degli Harkonnen, e quindi bisognerà sempre avere un'occhio di riguardo per le truppe Fremen, cercando di addestrarle alla guerra moderna, facendo attenzione al loro morale, e alle loro propensioni e necessità.
Dune sembra essere stato articolato seguendo i punti fissi del primo volume della saga di Herbert, e quindi la storia del gioco si prospetta estremamente interessante, dato che più avanti i conflitti con gli Harkonnen degenereranno in una vera e propria guerra aperta, all'interno della quale interverrà anche lo stesso Imperatore con i suoi Sardaukar, i guerrieri più temuti dell'universo. Queste forze congiunte distruggeranno gli Atreides, costringendo Paul a fuggire nel deserto e a iniziare la convivenza con i Fremen. Questo lo porterà ad assumere quantitativi sempre maggiori di spezia, fino a sviluppare i poteri che lo renderanno simile a



ALEX

E' difficile dire qualcosa di più di ciò che ha detto Christian, su questo gioco. E' sicuramente al livello delle precedenti versioni - tenendo sempre presenti le varie differenze tra le diverse macchine - e non ha perso nulla del fascino che aveva quando è uscito, un po' di tempo fa (forse un po' tanto). A voler essere pignoli si potrebbe dire che la trama manca in flessibilità (una caratteristica abbastanza comune nelle avventure Cryo), ma a parte ciò Dune è un ottimo gioco. Consigliato.

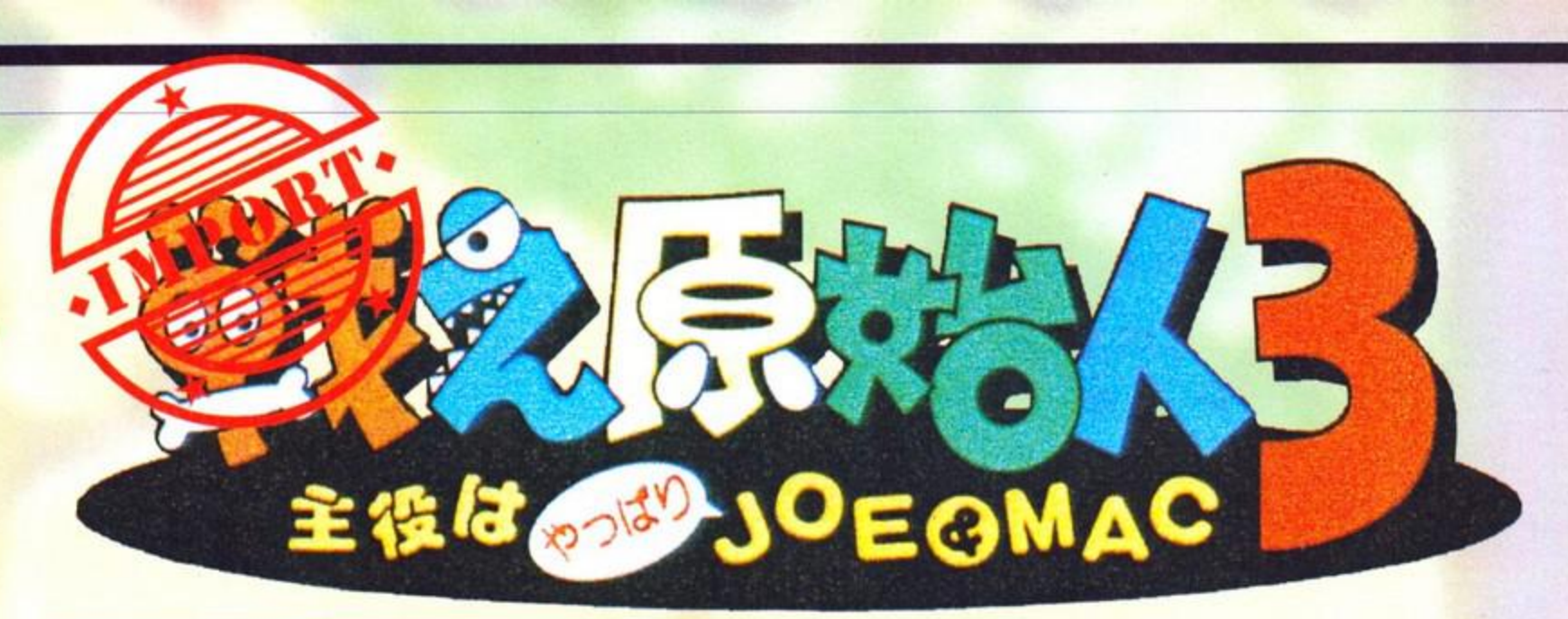
un dio. Durante tutto ciò riunirà e addestrerà i Fremen, rendendoli guerrieri addirittura più potenti dei Sardaukar, spezzando l'esercito Harkonnen e costringendo le stesse forze imperiali a riconoscere il suo dominio.
Abbiamo a che fare con un gioco estremamente convincente che si lascia giocare in tutta tranquillità, tenendo presente che non è assolutamente necessario conoscere lo svolgimento degli avvenimenti come narrati nel libro, cosa che rende il tutto molto più denso di suspance, condendo i vari eventi con l'indiscutibile gusto della scoperta.
Ciò che salta immediatamente agli oc-



chi è ovviamente l'alta qualità grafica del gioco organizzata su più schermate fisse decisamente ricche di dettagli; interessante è anche la sequenza di viaggio nel deserto effettuata con l'immancabile ornitottero. Questa sequenza, sebbene non particolarmente lunga, è però molto ben realizzata e nonostante sia sempre (o quasi) possibile saltarla per poter arrivare alla propria destinazione, merita comunque di essere lasciata almeno un paio di volte, per gustarsi un tramonto nel deserto o un volo radente attraverso un canyon roccioso che ha ben poco da invidiare a quelli di Tatooine.
Piacevole, e soprattutto accessibilissimo anche a chi proprio non ne è esattamente un patito, risulta essere l'aspetto strategico di DUNE. I vari contingenti di truppe appaiono sulla mappa strategica della regione rappresentate da un icona che assume un aspetto differente a seconda dell'azione che la stragrande maggioranza del contingente sta compiendo in quel dato segmento di tempo: si vedranno così i Fremen che marciano, si allenano o scavano spezia. Inoltre è sempre possibile sapere a quante unità ammonta un contingente, così come si può sapere quanto è alto il loro morale o di che equipaggiamento speciale sono dotati. Chiaramente è possibile modificare tutti questi parametri, così come impartire o cambiare gli ordini che hanno i vari contingenti in maniera molto semplice e rapida.
DUNE è sotto ogni punto di vista estremamente interessante e rende possibile mettersi a giocare a uno degli scenari più interessanti e originali che la fantascienza degli ultimi decenni ci abbia mai offerto.

Christian Harkonnen

MEGA CD	
GRAFICA +Eccellenti fondali -Poca animazione	92
SONORO + musica d'atmosfera - e poco altro	88
GIOCABILITÀ + irresistibile - ma forse per appassionati	86
LONGEVITÀ + eccellenti scenari + è una saga	90
VIRGIN	89



GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Per la serie viva la (prei)storia, ecco il ritorno di quei due tonti globali di Joe e Mac; a questo punto sorge spontanea una domanda: ma c'era proprio bisogno di un numero tre?

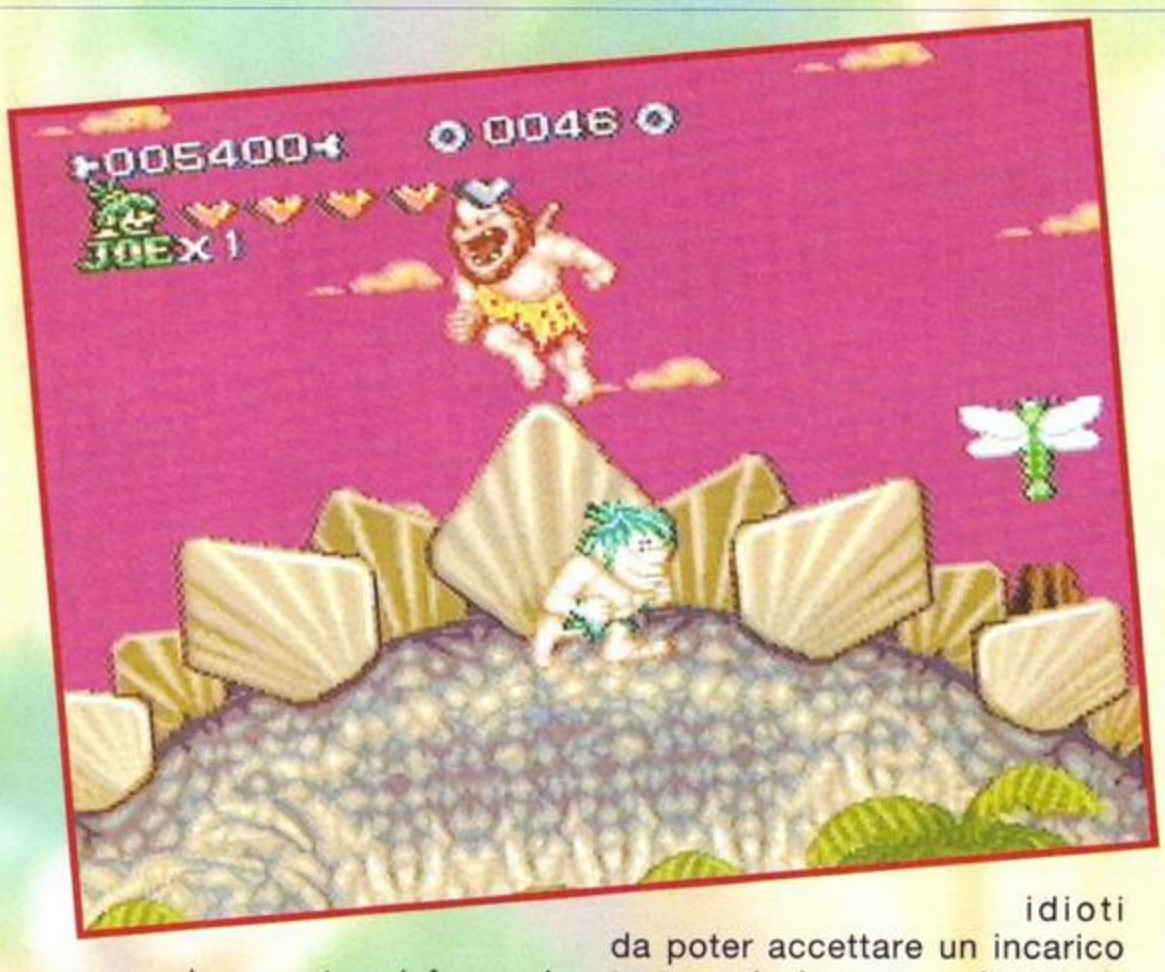
Prima voglio capire una cosa, dove è andato a finire Joe & Mac 2? (Ti è passato davanti senza che tu lo notassi ed è andato a casa di Piermarco. NdAlex). No, perché sono seriamente preoccupato, si sa qual'è il comportamento dei videogiochi odierni, escono con una scusa tipo "ma questo colore della paletta e nessuno l'aveva mai usato prima" oppure "vado a comprare il convertitore euro-jap" e poi non li vedi più.

Inutile telefonare alla Raffai, non c'è verso di scovarli, neanche pregando in afroturcocinoorientaleanticocinese, ma del resto non è neanche giusto privare questi giovani d'oggi della loro identità, ma qui stiamo debordando in argomenti che non c'entrano un bel niente (del resto io devo scrivere cinquemila caratteri e non ho proprio voglia, alla faccia della professionalità)(oh, finalmente un defunto sincero! NdAlex).

Ma lasciamo perdere cosa sia successo al secondo episodio e parliamo di quest'ultimo capolavoro della Data East; in un epoca lontana lontana, tali Giovanni e Macario erano diventati gli eroi nazionali: nella landa di UngaBunga nessuno osava più ribellarsi, tutto filava liscio come l'olio, ma sarebbe durato poco...

Tale Nagashima Horobi (traduzione dal simpatico manuale giapponese), ha rubato la corona del re e qualcuno deve correre a recuperarla altrimenti le conseguenze saranno devastanti (pustole radioattive, meteorismo acuto, ruttosi incontrollabile e altre nefaste malattie i cui effetti potete immaginare da soli).

Come fare per rimediare al terribile misfatto? Provarono a chiamare le Ninja Turtles, ma erano



impegnate a infognarsi di pizze (tanto per cambiare), Batman si era slogato una caviglia, l'Uomo Ragno era caduto dal quinto piano (si è accorto troppo tardi che gli era finita la tela) e Superman era un cincinino impegnato con quattro suoi "cloni".
Fortunatamente erano disponibili due fantastici malati di mente, tali Joe & Mac, gli unici abbastanza idioti da poter accettare un incarico tanto pericoloso senza batter ciglio!
Così i due partono convinti di farsi un bel viaggetto di piacere, ma non immaginano lontanamente ciò che li aspetta: i cavernicoli delle altre tribù non vedono l'ora di farsi un bel brodino con i nostri protagonisti, cosa che sinceramente non mi fa né caldo né freddo, vista la mia antipatia congenita verso i due ominidi.

Ad aiutarvi nel vostro cammino troverete vari tipi di armi, tra cui fantastiche mazze chiodate (arma con la quale il nostro "amato" caporedattore ci sprona a scrivere), micidiali asce rotanti (manco fosse Goldrake!), potentissime mele (se le mangiate potrete sputarne i semini), stupefacenti peperoncini (appena ingeriti vi permettono di lanciar fiamme a tutto spiano) e corroboranti coscioni di tacchino.
Sarà vostro compito esplorare le varie isole del gioco al fine di arrivare a confrontarvi con il cattivone totale, ma prima di poterlo affrontare dovrete vedervela con cinque bruttissimi mostri parecchio arrabbiati tra i quali figurano Triceratopi, Stegosauri e il terrificante Tirannosauro Alex...
Ogni tanto potrete usufruire come mezzo di locomozione di alcuni piccoli dinosauri decisamente potenti, con i quali assicurarvi una certa difesa, ma non aspettatevi grandi cose, visto che basta un semplice contatto con un proiettile o un nemico per trovarvi di nuovo a piedi.
Ma parliamo della realizzazione tecnica del titolo: graficamente non ho trovato nulla da eccepire, gli sprite sono ben definiti, molto colorati e indubbiamente realizzati tenendo conto dei più alti standard di programmazione e sviluppo (tipica frase che trovate spesso all'interno dei giochi per computer venuti male).
Anche il sonoro fa il suo dovere, ma il vero problema è la giocabilità: infatti bene o male Joe & Mac è uguale a tanti altri giochi usciti in precedenza, ovvero si tratta del solito platform con un sacco di nemici da ammazzare, non c'è nulla di veramente innovativo; potremmo definire questo terzo episodio una versione "Abarth" del primo (il secondo non l'ho mai visto, quindi non posso dare un giudizio concreto), certo questa volta potete andarvene in giro per delle isolette, ma non c'è una vera libertà d'azione.
In definitiva, se nella vostra ludoteca figura uno dei precedenti episodi, vi consiglio di rivolgere le vostre attenzioni ad altri prodotti, altrimenti potete sempre dargli uno sguardo.

TMB

RAFFO

E siamo arrivati alla terza saga dei due cavernicoli più famosi del mondo (dopo Alex, naturalmente). Il gioco sostanzialmente è sempre lo stesso: bella grafica, sonoro da casa di cura, e tanta bella giocabilità... personalmente non mi ha preso più di tanto, anzi, vi dirò di più: per un attimo ho chiuso gli occhi e ho visto le due precedenti versioni, poi gli ho riaperti... ed era la stessa cosa!

SUPER FAMICOM	
GRAFICA +Ben realizzata -Già vista in altri giochi	85
SONORO +Musiche carine -Nulla di sconvolgente	81
GIOCABILITA' +Abbastanza coinvolgente	83
LONGEVITA' -Presto diventa noioso	75
DATA EAST	79

STRIKER

I mondiali di calcio sul tuo Super Nintendo!

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION

ARMANDO TESTA SPA

È ARRIVATO STRIKER, IL NUOVO CALCIO CHE MANDA IN CORNER TUTTO IL RESTO. UNA INCREDIBILE VELOCITÀ DI GIOCO PER UNA GIOCABILITÀ CHE NON CONOSCE CONFINI. COMPONI LA TUA SQUADRA E SCEGLI IL CAMPO, CON STRIKER I MONDIALI SONO GIÀ INIZIATI!

- 64 SQUADRE CON CARATTERISTICHE INDIVIDUALI DI GIOCO
- AGGIORNATO CON LE NUOVE REGOLE FIFA
- PASSWORD PER CONTINUARE UN CAMPIONATO
- VIDEATE IN ITALIANO
- OPZIONE PER PARTITE INDOOR 6 CONTRO 6
- ESCLUSIVO EFFETTO MOVIOLA

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT

Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.

IL NUMERO UNO NEL MONDO

LOONEY TUNES

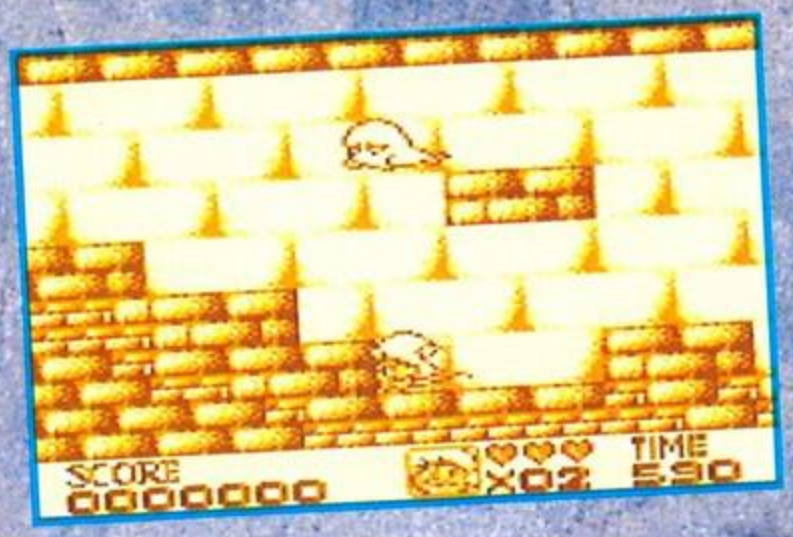
GIOCATORI	1
LIVELLI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

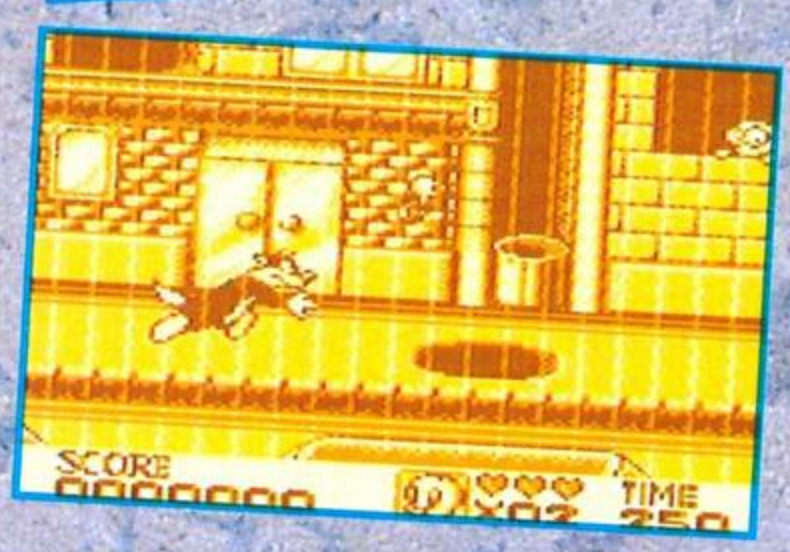
Abbiamo visto il primo e il secondo episodio delle avventure dei loro terribili nipotini su Game Boy, svariate puntate su Super Nintendo... Come poteva mancare un gioco dedicato ai protagonisti principali dei cartoni della Warner Bros?

Altre due domande sorgono spontanee: a)"Ce n'era proprio bisogno?" . e b)"Alex, dovevo proprio farla io quest'ennesima recensione?". La risposta alla prima è no, quella alla seconda non la so (è sì, fidati NdAlex). No, dicevamo, ma comunque questo titolo è il benvenuto. Perché, direte voi. Appunto, dirò io, ma procediamo con ordine: la maggior differenza fra questo titolo e quelli precedenti della Sunsoft è data, come avrete capito dal cappello della recensione, dalla presenza dei leggendari protagonisti dei cartoons (quelli con "That's All Folks" alla fine), ovvero Duffy Duck, Silvestro e Titti, Bugs Bunny, Porky Pig, Tazmanian Devil (anche lui poco conosciuto fra i cartoni trasmessi in Italia), Speedy Gonzales e Vil Coyote con Beep Beep. Forse è proprio per via di questo che il gioco mi ha colpita fin dall'inizio, ma ho trovato Looney Tunes più intrigante degli altri due Tiny Toon Adventures. Si inizia con Daffy Duck (quello papero buffo che parla sputacchiando ogni due parole) che si fa strada a colpi di frisbee, si continua con la coppia Silvestro e Titti (voi controllate Titti e non dovete farvi acchiappare), quindi c'è uno stage di pilotaggio con Porky Pig. Seguono poi Taz alla ricerca di cibo (e che altro?), Speedy Gonzales (in un castello infestato?), Wyle E Coyote (Vil Coyote per noi) e Beep Beep (e purtroppo si controlla Beep Beep e lo si deve anche salvare) e, infine, Bugs Bunny (What's up Doc? NdAlex), che deve fuggire da un castello, ma non senza aver prima ritrovato la propria carota.

A livello tecnico nulla da eccepire: ottima la grafica che, seppur dettagliata, non "inquina" l'immagine, impedendo di vedere ciò che succede, carino il sonoro e buona la giocabilità. La longevità è media, nel senso che la difficoltà è abbastanza elevata, mentre il gioco è piuttosto lineare. Una piccola osservazione va fatta a livello di controllo dei personaggi (nelle sezioni platform): hanno una discreta inerzia, e ciò può risultare fastidioso quando bisogna fare salti di precisione millimetrica (ce ne sono pochi, ma diventano estremamente difficili). A parte questo un ottimo gioco, più bello dei precedenti e con personaggi più simpatici (in fondo in fondo chi li può soffrire i malefici nipotini?).

Ulli





GAME BOY	
GRAFICA + dettagliata + bei personaggi	90
SONORO + non male	87
GIOCABILITA' + invoglia - a volte troppo difficile	92
LONGEVITA' + impegnativo - forse un op' troppo lineare	90
SUNSOFT	91

89

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Lufia & The fortress of Doom

IMPORT

E' di nuovo tempo di RPG... Avete massacrato Ganon e i suoi amichetti? Avete scorrazzato felici come delle pasque per i vari scenari di Final Fantasy? E ancora non ne avete abbastanza? Meno male...

Immaginatevi un bel mondo, pulito, felice, poco avanzato tecnologicamente e pieno di magia. Popolatelo con le solite creature malefiche (che guarda caso sono sempre più forti mano mano che si va in giro - come mai gli eroi degli RPG nascono sempre nelle zone con i mostri scarsi?)(perché probabilmente nelle zone con i mostri forti non rimane molto tempo da utilizzare in attività procreative... NdAlex) che attendono il passaggio della brava gente stando nascosti dietro gli alberi, piazzateci un po' di città qua e là dai nomi esotici e composte quasi esclusivamente di negozi, shakerate un po' e avrete le terre che fanno da scenario a Lufia. Immaginate, inoltre, che a un certo punto compaia dal nulla una gigantesca isola galleggiante sulla quale si trova una fortezza: spingendovi un altro po' in là con la fantasia, potreste anche arrivare a fantasticare sugli occupanti di codesta fortezza, e cioè le quattro incarnazioni viventi del Caos, della Distruzione, del Terrore e della Morte, tutti insieme noti come i Sinistrali. Quattro esseri virtualmente onnipotenti, logicamente cattivissimi e spietati e intenzionati a trasformare il colorato mondo sul quale galleggia l'isola in una brulla distesa di ciottoli e polvere. Tutti i più coraggiosi eroi del paese furono uccisi in una tremenda battaglia, tutti tranne quattro, i più valorosi: Maxim, Selan, Artea e Guy. Insieme, questi riuscirono a raggiungere e

sconfiggere i Sinistrali in una durissima battaglia, ma non altrettanto insieme riuscirono a salvarsi, dato che Maxim e Selan furono intrappolati sull'isola in seguito a un crollo. E, a questo punto, tutti si aspettano un bel "e vissero tutti felici e contenti (tranne Maxim, Selan e le migliaia di persone defunte durante le varie battaglie, ovviamente)". E invece no... Altrimenti il gioco poi che esce a fare?
Comunque, almeno una "breve vacanza" di cento anni tondi tondi la popolazione delle lande in que-

HANNO RAPITO L'UOMO RAGNO!

GAME BOY Lit. 79.900
MEGA DRIVE Lit.139.900
PREZZO AL PUBBLICO IVA INCLUSA

A. POLI

MARVEL® COMICS

SPIDER-MAN®
X-MEN™

FLYING EDGE™

Spider Man™, X-Man™ and all other Marvel Characters and the distinctive likenesses therof are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc., and are used with permission. ©1993 Marvel Entertainment Group, Inc. All rights reserved. Developed by Software Creations. Flying Egde™ is a trademark and division of Acclaim Entertainment. ©1993 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Marketed by Flying Egde™.

Aiuta SPIDER-MAN e i suoi amici X-MEN a fuggire dal diabolico parco di divertimenti preparato dai suoi acerrimi nemici!

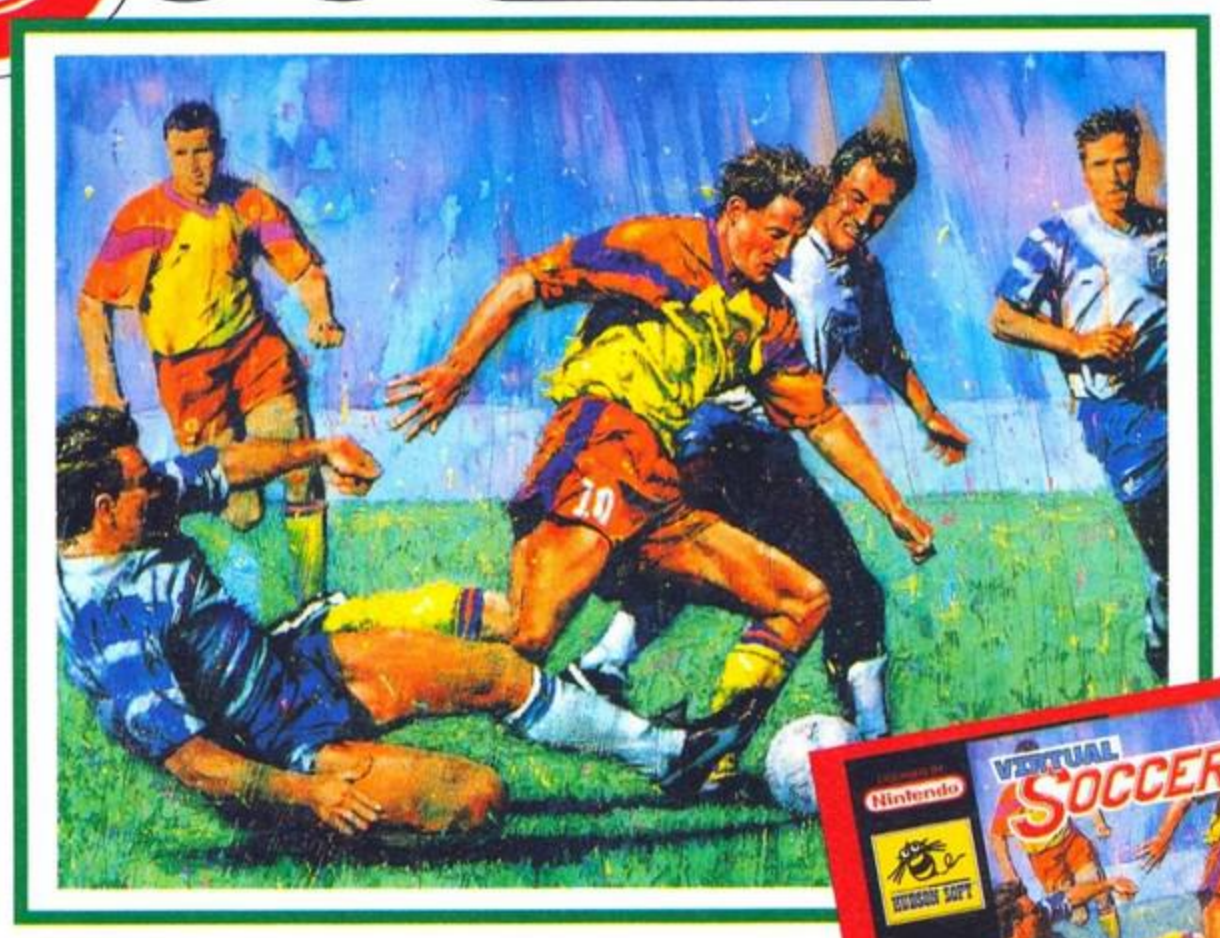
DISTRIBUITO DA: LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) ITALY - TEL. 0332 / 874111 (10 linee) FAX 0332 / 870890

Lufia
& The fortress of Doom

stione se la è potuta prendere (ed è sempre meglio di niente), visto che per il succitato lasso di tempo di mostro o creatura malvagia che fosse non se ne vide nemmeno uno... E proprio allo scadere del secolo ricominciarono i problemi: città assediate da creature miste con un numero esagerato di occhi e braccia, sparizioni di

persone in quantità industriale, strani voci riguardanti presenze oscure... Insomma, la solita roba.
A questo punto entrate in gioco voi, diretto discendente di Maxim e Guardia del Palazzo a tempo perso. Dopo essere venuti a sapere dei vari fattacci e del ritorno delle "creature malvagie" decidete di mettervi in cammino per indagare sull'accaduto, ma una volta arrivati in una cittadina vicina venite attaccati nientemeno che da Gades, il Signore della Distruzione (e non è una cosa bella, uno esce per andare a picchiare degli animaletti pelosi e si ritrova davanti un gigante protetto da un'armatura enorme, che brandisce una spada ancor più grande e che tuona "salve, sono il Signore della Distruzione". "Beh, io ho lasciato il gas acceso, devo scappare" è l'unica reazione credibile). Strano ma vero, un istante prima di essere ridotti in poltiglia venite salvati dalla vostra amica Lufia, una misteriosa orfanella capitata per caso in casa vostra nove anni addietro, che fa fuggire Gades semplicemente facendosi vedere (dev'essere proprio racchia). Il dolore provocato dalle numerose ossa spappolate durante lo scontro con il Sinistrale è niente al confronto di quello che avete provato quando l'energumeno vi ha anticipato il ritorno dei suoi tre compagni (e Gades è il più "piccolo" dei quattro), quindi decidete di mettervi in cammino con Lufia per cercare un rimedio alla disastrosa situazione.
Da qui in poi è tutta una sfilza di scontri, ricerche di persone, assalti vari e camminate senza fine per le varie terre, più o meno come accade di solito in questo genere di giochi (ma 'sti tizi non si stancheranno di farsi continenti interi a piedi?)... Durante il cammino avrete modo di coinvolgere altre due persone nella vostra ricerca, ovvero il comandante delle guardie di una città (il guerriero Aguro) e una ragazzina metà umana metà elfa (Jerin, abile con l'arco

CALCIATORE CERCASI PER INGAGGIO IMMEDIATO



© 1993 Hudson Soft
Virtual Soccer is a trademark of Hudson Soft
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.

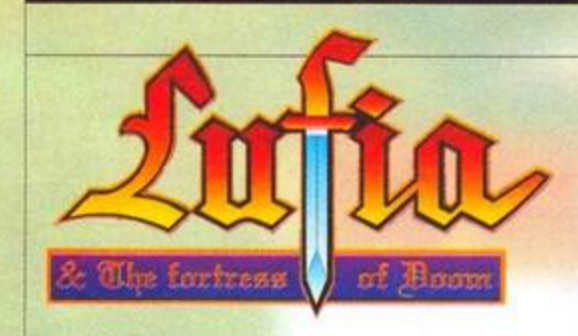
IL PRIMO GIOCO REALE DEL CALCIO CHE TI FA DIMENTICARE DI ESSERE SEDUTO ALLA CONSOLE A MUOVERE UN JOYSTICK MA DI ESSERE IN CAMPO A GIOCARE GRAZIE " ALL'EFFETTO PROSPETTIVA ".

UN CONFRONTO REALE, IMMEDIATO, CON UN PUNTO DI VISTA UNICO, IL TUO! LA TUA PERCEZIONE DEL CAMPO, DEI COMPAGNI DI SQUADRA, DEGLI AVVERSARI, DELLA FOLLA. UN CONFRONTO COSI' REALE CHE ANCHE L'ERBA SOTTO I PIEDI TI SEMBRERA' PIU' VERDE DEL SOLITO!

SUPERNINTENDO A L. 169.900

PREZZO AL PUBBLICO - IVA INCLUSA

LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

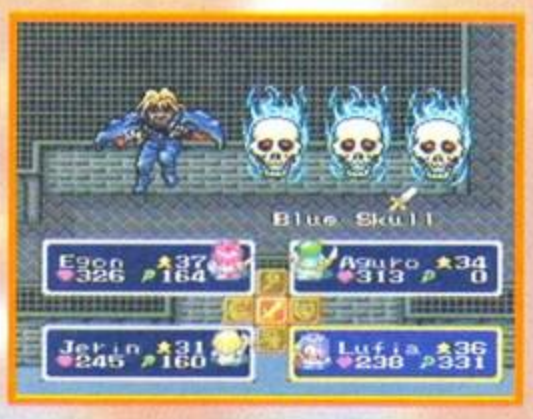


e la magia).
L'impostazione è quella dell'RPG classico: i personaggi vagano da città a città (costituite, tra l'altro, quasi sempre da un mucchio di negozi di armi e armature, da una o due case e dall'occasionale palazzo reale) massacrando creature durante il tragitto, rincorrendo questa o quella persona capace di aiutarli a proseguire nella loro ricerca (qualcuno ha una chiave, qualcuno un'informazione, qualcun altro un materiale a voi necessario)(tipo l'ultima recensione della rivista NdAlex) e espugnando le varie fortezze popolate da terribili mostri ovviamente asserviti ai quattro Sinistrali. I combattimenti servono a fare soldi

(ma una medusa alta due metri, le monete d'oro dove le tiene?) e esperienza, i soldi servono a comprare armi per diventare più forti, l'esperienza fa diventare più grossi e diventare più grossi e più forti serve a menare gli altri mostri. Chiaro, no?

Lufia, stringi stringi, non ha nulla di eccezionalmente innovativo o originale e rappresenta il "prodotto medio" nella fascia degli RPG per console. Non è richiesta abilità manuale per risolvere i combattimenti, e nemmeno astuzia per passare gli ostacoli. Risolverlo è solo questione di tempo (a differenza di giochi come Zelda III) e non esistono ostacoli degni di nota, eppure riesce a essere intrigante... In una giornata, ad esempio, sono riuscito ad accumulare ben otto ore di gioco (una cosa tristissima, quando sono andato a dormire continuavo a vedermi i quattro tizi camminare davanti agli occhi) e ho continuato a giocarci il giorno dopo e quello dopo ancora... Un altro fatto interessante è costituito dalla notevole longevità, visto che per completare la faccenda è richiesto un bel numero di ore: se non avete intenzione di mettervi a giocare per quattro ore al giorno riuscirete finalmente a farvi durare un gioco per almeno due mesi, ed è una prospettiva allettante, viste soprattutto cose come Twinbee II (finito in tre giorni di "gioco rilassato"). E continuiamo con i pregi: i "tempi morti" (tipo quando dovete continuare a accumulare soldi per comprarvi il gigaspadone o punti esperienza per avanzare di livello) sono molto contenuti, il livello della programmazione è più che buono e ci sono diverse opzioni di "comodo" tipo la possibilità di vedere l'effetto dell'equipaggiamento prima di comprarlo che denotano una certa attenzione nei confronti del giocatore. Insomma, Lufia è un prodotto più che competente che piacerà senz'altro agli amanti del genere pur non essendo nulla di eccezionale e che vi appassionerà per un bel po', ma che in nessun caso potrà mai sostituire cose come Zelda III (e questo già lo anticipo per tutti quegli sciagurati che stanno pensando di chiamarci per chiedere "è meglio questo o quello"). Tagliando corto, vi piace la roba tipo YS? Beh, e allora giocate a Lufia.

Marco Auletta



ALEX

Come? Solo un box in quattro pagine di recensione quando per altri giochi ci sono ben due o tre commenti in un misero paio di pagine? A quanto pare sono stato l'unico ad assumersi l'onere di dare un'occhiata seria a questo gioco - oltre a Marco, ovviamente. Lufia è effettivamente un prodotto nella media, per quanto riguarda questo tipo di giochi, con solo qualche optional in più. E nonostante ciò è godibilissimo e si lascia giocare scorrevolmente. Il solito appunto sulle migliaia di mostri che bisogna affrontare - a volte un gruppo ogni cinque secondi di orologio - e sugli interminabili dialoghi che ci si deve sorbire, ma una volta entrati nello spirito giusto anche questi non sono poi dei grossi problemi. Concludendo: Lufia è ok, ed è anche il primo RPG su console che sia mai riuscito a non annoiarmi entro i primi trenta secondi.

SUPER NES

GRAFICA + Curata, per un gioco del genere.	81
SONORO + Numerose musichette ed effetti sonori... + ...per altro abbastanza gradevoli.	83
GIOCABILITA' + Estremamente semplice e immediato.	90
LONGEVITA' + Ce ne vuole per finirlo... - Non c'è nessun vero ostacolo, però.	93
TAITO	89

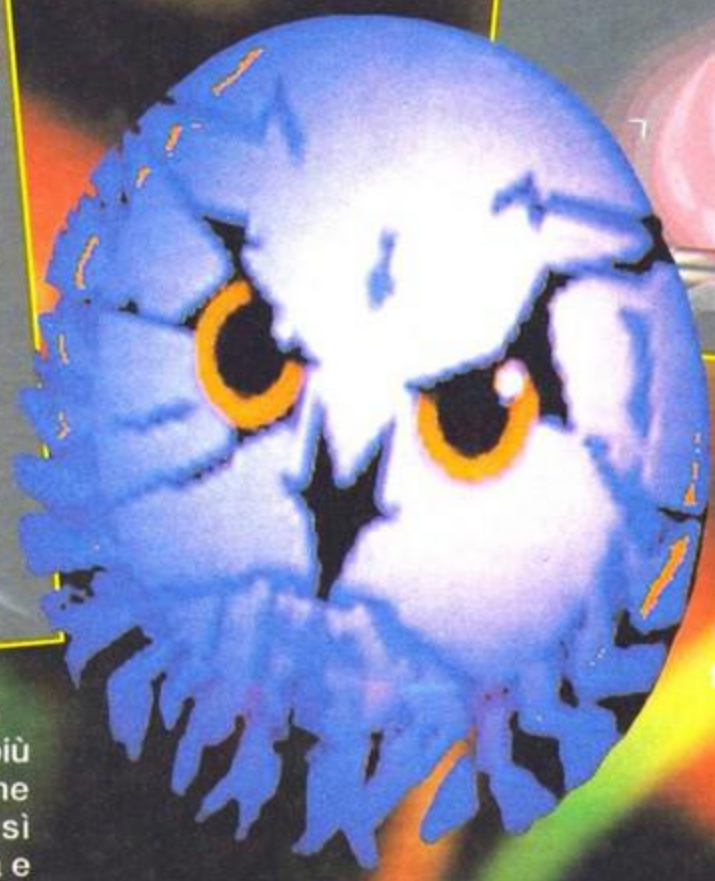
GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Alex, vieni qua che ti racconto una barzelletta, va bene Mirko, però veloce che sto chiudendo e non ho un minuto da perdere... Allora, senti qui: una mucca entra in un caffè... splash! Bella, vero Al? Eddai Mirko, oggi non sono proprio in VENA...

Ahahahah, che risate grasse! Scommetto che molti di voi saranno lì lì per massacrarmi di rutti in faccia, ma cosa ci volete fare, la vera arte non è mai apprezzata (chi ha detto, "prenditi la tua arte e mettila da parte"?).
Comunque non mi sembra il caso di indugiare più del dovuto, vediamo di capire cosa si cela dietro l'intricatissima trama del gioco; a dire la verità l'introduzione, benché assolutamente perfetta, non è di nessun aiuto nel capire il perché e il percome della vostra situazione (scusate la rima, ma oggi sono in... vena, ok la smetto).
Tanto per cominciare, cosa ci fate dentro il corpo di un tizio che neanche conoscete? E perché vene e aorte della suddetta persona sono popolate da astronavi, basi d'appoggio, strutture stile Morte Nera e chi più ne ha, più ne metta? La cosa rimane un po' oscura, ma viene sapientemente esplicata nell'ultimo terzo della presentazione (che nella versione da noi recensita ancora mancava).
Fortunatamente ho potuto consultare la cartellina stampa ed ho avuto l'illuminazione! Sentite un po'... come? Non sentite niente? Ah già, dimenticavo che l'opzione vocale non è ancora disponibile, beh, per adesso vi dovrete accontentare di leggere.
Nell'anno 2X12xx2x221x1amomentifacciotredici, due enormi corporazioni, la Cybertech e la Axiom, si combattono per avere il predominio mondiale sull'industria cyber-genetica, ma dopo anni e anni di guerre a suon di miliardi, succede l'imprevedibile! AlexGranDittator, presidente ipertotale, viene rapito dal suo acerrimo nemico, MaxLupMann, il quale decide di impiantare nel corpo del poveretto un microchip, con il quale poter pilotare la sua mente a piacimento...

Ma poteva finire così? Chi poteva salvarci da una simile catastrofe? Ma perché mi fissate tutti in quella maniera? No, io non ci vado neanche morto!!! [40 minuti dopo] Mmmh, c'è qualcosa che non va, come mai quasi tre quarti d'ora fa ero in redazione e adesso mi trovo dentro una specie di sommergibile? Inoltre, perché vado in giro dentro delle strane caverne e l'acqua intorno a me è rossa? "Non ti preoccupare Mirko! (questa voce proveniva dalle cuffie, ma non erano certo quelle del mio walkman) E' tutto normale, sei stato scelto come VOLONTARIO per questa importantissima missione", Scusate un po', come sarebbe a dire "volontario", mi avete colpito con un joystick da tre chili sulla testa e mi avete ficcato in questo dannatissimo bidone!!! "Come dici? La linea e' MOLTO disturbata... comunque il tuo compito sarà quello di passare attraverso la varie vene fino a raggiungere il cervello ed eliminare quel maledetto impianto neuronale", va beh, mi avete fregato, comunque non penso sia molto difficile, mi farò 'sto giretto all'interno del corpo umano, magari è anche educativo, "Beh, a dire la verità, non sei proprio SOLO, diciamo che i nostri nemici hanno pensato di proteggere le vene con una serie di sistemi di sicurezza", coooome? Oltre al danno, la beffa? "Suvvia, non ti arrabbiare, disponi di un sacco di armi e addirittura di una barriera, ma stai attento perché non conosciamo l'esatta strada per il cervello, dovrai arrangiarti con il computer di bordo" e che modello è? "uno Spectr... hem, un sofisticatissimo e ultra moderno ritrovato della tecnologia, non ti preoccupare" vabbé, se lo dite voi... aaargh!!! Mi sparanooo!!! Voglio tornare a casaaaa!!! "Come? Non ti ricevia-

MICROCOSM



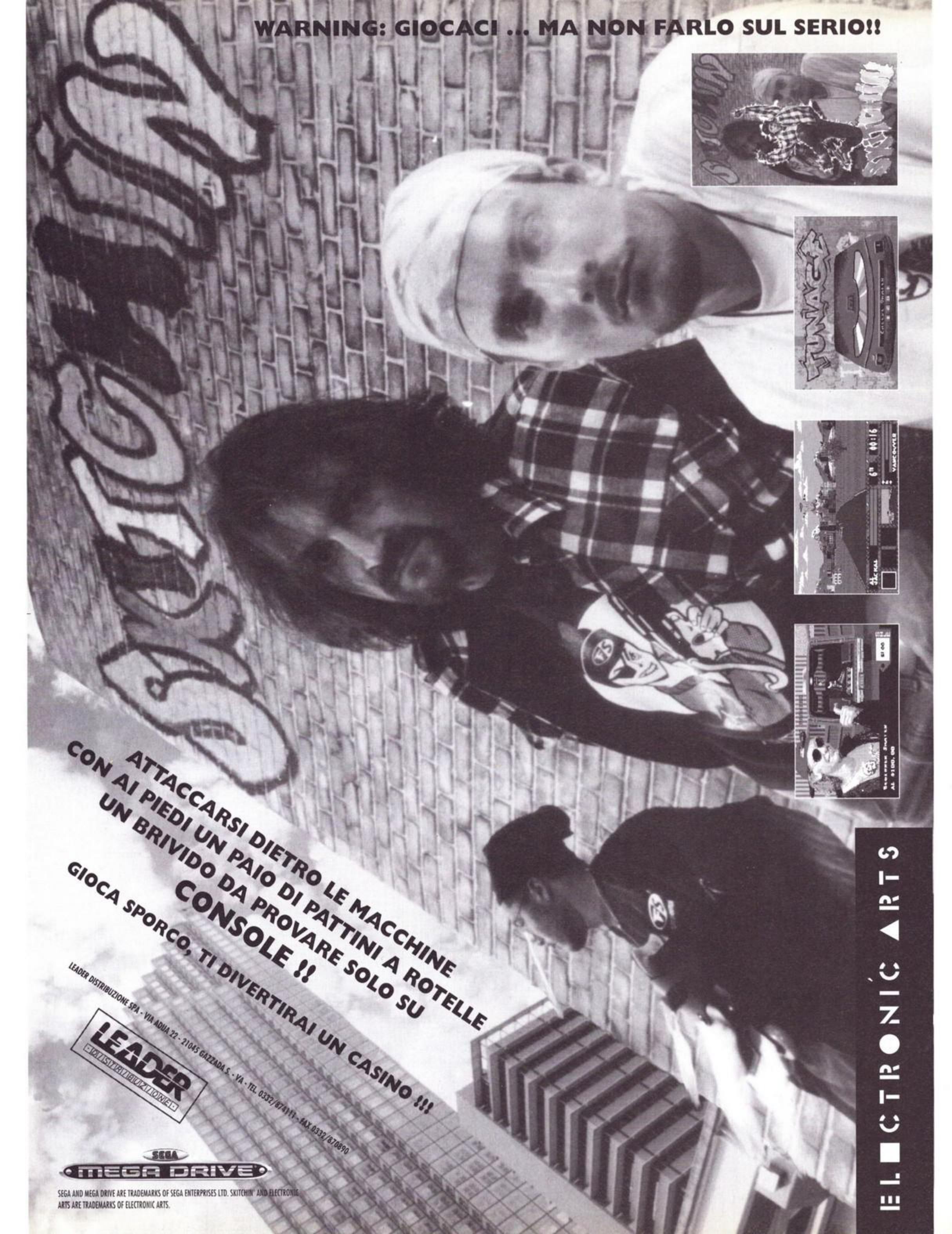
mo più, in bocca al lupo!"...
Dopo questa bella storiellina sarà il caso di parlare un po' del gioco, Microcosm si propone come il miglior gioco su CD-Rom ed in particolar modo su CD-32 mai prodotto; il concetto di base è abbastanza semplice: si tratta infatti di uno shoot 'em up (ne più ne meno) molto "pompato", grazie a una grafica ray-tracing veramente fuori dal comune; tutti i fondali e le scene d'intermezzo che potrete ammirare sono stati elaborati su potenti calcolatori Silicon Graphics, gli stessi utilizzati per realizzare gli effetti speciali di Terminator 2 e del recente Jurassic Park.
La qualità della grafica si somma alle potenzialità del CD32, il quale è in grado di mostrare qualcosa come 262.000 colori su schermo con una fluidità e velocità veramente devastanti! Si può tranquillamente affermare che questo Microcosm sia una delle cose più impressionanti che si siano mai viste a livello grafico e non solo sulla console Commodore.
Se però togliamo la grafica ad un gioco come Microcosm, vi accorgerete che rimane ben poco. Questa è la sua pecca più grossa, infatti a guardare bene non c'è proprio nulla di così esaltante, in fondo è uno spara e fuggi abbastanza mediocre con la visuale da dietro; spesso risulta difficile, se non impossibile, sfuggire al devastante fuoco nemico, senza contare che se sbagliate strada vi dovrete fare un mazzo incredibile per tornare nella direzione esatta.
E' anche vero che disponete di una mappa, ma purtroppo quando l'attivate il gioco va avanti lo stesso, con tutte le conseguenze che potete ben immaginare!
Ma è proprio tutto negativo? No, almeno non del tutto. Ad esempio ho molto gradito la possibilità di cambiare strada, peccato per quella storia della mappa, perché l'idea era davvero valida.
Il fatto di essere un shoot 'em up potrebbe essere anche positivo, del resto chi compra un gioco per console non vuole trovarsi davanti a qualcosa di esageratamente complesso, poi questo Microcosm rappresenta indubbiamente un'enorme passo avanti rispetto a tutto quello presente su CD32.
In definitiva penso che quest'ultima fatica della Psygnosis rappresenti l'attuale "state of the art" per ciò che riguarda l'aspetto grafico, peccato che non riesca a essere altrettanto coinvolgente dal lato della giocabilità.

TMB

SHIN

Finalmente un gioco in cui le potenzialità del CD-32 vengono a galla. La presentazione in Ham 8 lascia già di stucco, ma la mole di grafica presente in tutto il gioco è letteralmente I-M-P-R-E-S-S-I-O-N-A-N-T-E-! Il sonoro non è da meno e se vi piacciono i giochi di pura azione blastativa Microcosm sicuramente fa per voi. Si tratta sostanzialmente di uno shoot 'em up in soggettiva, non troppo vario, ma molto spettacolare. Indubbiamente una gioia per gli occhi.

CD32	
GRAFICA +Da panico! +Senza confronti	98
SONORO 91 +Ottime musiche	91
GIOCABILITA' +l'atmosfera ti trasporta...	84
LONGEVITA' -troppo difficile -alla lunga noiosetto	79
PSYGNOSIS	82


WARNING: GIOCACI ... MA NON FARLO SUL SERIO!!
ATTACCARSI DIETRO LE MACCHINE
CON AI PIEDI UN PAIO DI PATTINI A ROTELLE
UN BRIVIDO DA PROVARE SOLO SU
CONSOLE !!
GIOCA SPORCO, TI DIVERTIRAI UN CASINO !!!
LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADDA 22 - 21045 GAZZADA S. - VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890
LEADER
DISTRIBUZIONE
SEGA
MEGA DRIVE
SEGA AND MEGA DRIVE ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD. SKITCHIN' AND ELECTRONIC ARTS ARE TRADEMARKS OF ELECTRONIC ARTS.
ELECTRONIC ARTS

THE GAMES machine

APRILE - NUMERO 63

PC-AMIGA

CD • I-3DO-MACINTOSH-CD32

BOARDGAMES

CD32 • AMIGA1200

PC CD

MAC

PC

C•64

PREVIEW

VI ASPETTA IN EDICOLA

CD • I

AMIGA

REVIEW

INTERVIEW

A1200

CD32

DIARY

UPDATE

3DO

PC•CDROM

TIPS

XENIA EDIZIONI

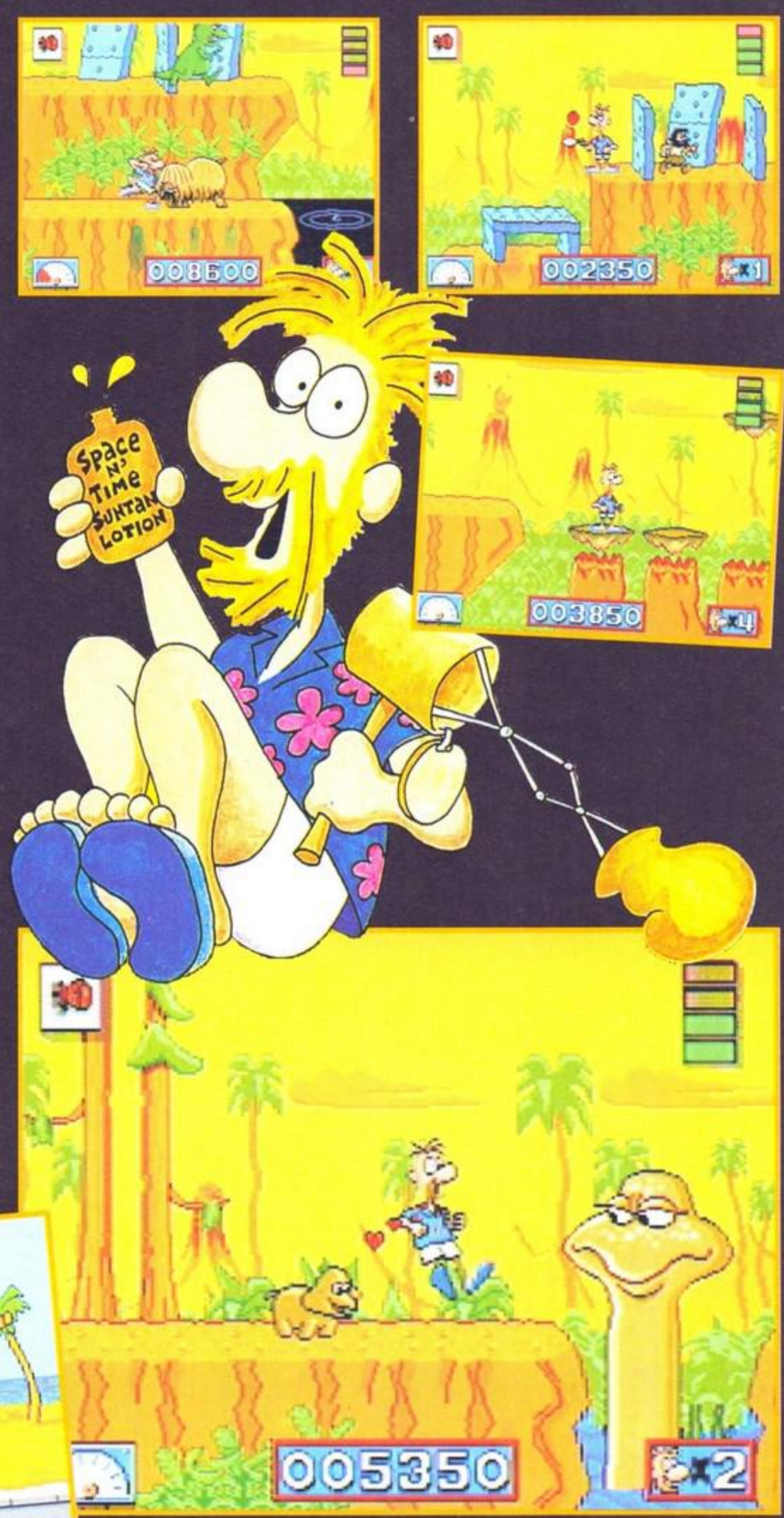
MAC CD

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Ancora platfooorm? Ma basta, è ora di finirla, non se ne può più. Ma che gusto ci trova la gente a saltare da una piattaforma all'altra? Vabbè, lasciamo perdere, tanto sono convinto che quelli a cui non piacciono i platform non leggeranno mai questo cappello.

Vedete, la vita del redattore di Console Mania è mostruosamente piena di impegni... la mattina devo andare a scuola, poi devo mangiare, e infine mi devo recare in redazione dove, in tre ore circa, riesco a vedere i giochi da recensire, prendere le mazzate da Alex, le legnate da Marco, i calci nelle gengive da Stefano ed essere preso per il fondelli dalle rimanenti persone (anche da quelli che non ho mai visto, ma che vogliono partecipare). Dopo tutto questo, vado a casa tutto bello pimpante (perché vuol dire che hanno notato la mia presenza) e mi attacco al mio bel Mega Drive; ogni giorno però sorge un problema: per giocare a cosa? Beh, se ho preso tante botte in reda, elimino a priori i beat 'em up; la avventure non mi piacciono; sono troppo stanco per dedicarmi ai giochi sportivi (che fatica schiacciare i tasti del joypad!); dopodiché, non rimangono molti altri generi, ma quasi sempre, per finire in bellezza la giornata, mi faccio un bel platform.

A quel punto sorge un altro scottante interrogativo: a quale platform giocare? La scelta in effetti è molto vasta, ma i giochi veramente (o vera-testa? Signori, ho appena coniato il gioco di parole più brutto dell'uni-



NORMY'S™ Beach Babe-O-Rama™

verso, e sto aspettando i complimenti!) belli, si riducono a poche centinaia di migliaia.
Allora utilizzo il solito trucco del redattore flippato (lo uso solo io perché più flippati di me credo ce ne siano pochi) e cioè buttare tutte le cartucce in aria: quella che entra nella fessura del Mega Drive la scarto... si fa lo stesso procedimento con tutte le altre e l'ultima che rimane la si utilizza per giocare.
Ebbene, ieri l'unica che è avanzata era una cartuccia per Neo Geo, ma guardando meglio, mi sono accorto che c'era una cartuccia per MD ribelle, quella proprio non voleva entrare, e allora mi misi a guardarla e guardarla, ma non andava; allora provai a spingerla meglio, ma niente, non voleva andare... all'improvviso, però, mi venne in mente che le cartucce delle console vanno inserite nell'imboccatura apposita, ci provai, e allora andò (le sto ancora correndo dietro...).
Il titolo non me lo ricordo, ma non ha importanza; mi gustai l'introduzione animata, e in effetti era molto simpatica; narrava le gesta di un piccolo ometto (in verità un tantino sf... ortunato) che si era trovato di colpo in possesso di un liquido schifosissimo, che aveva però la capacità di traslare nello spazio-tempo chiunque se lo bevesse e se ne cospargesse la capa.
Allora lui si mise allegramente a vagare per i più svariati periodi terrestri, passando per la preistoria, il medioevo, l'antica Grecia, la mensa della mia scuola, il mio bagno, i peli di Alex... smettiamola qui, che stiamo degenerando; ad ogni modo questo simpatico ometto viaggiava parecchio.
Quello che spingeva il "Time Runner" a girovagare per le varie ere, lo lascio scoprire a voi (anche perché dalla intro ho capito ben poco... Però era simpatica!), mentre preferirei approfondire la spiegazione sullo schema di gioco e le varie armi in cui entrerete in possesso.
Allora, chiariamo subito che questo era un platform game come se ne trovano a centinaia, ma quello che lo contraddistingueva dagli altri (o comunque da molti) era la demenzialità che accompagnava il giocatore per tutta la partita; in più, saltuariamente, capitava di dover risolvere dei piccoli enigmi, la cui soluzione, comunque, era suggerita mediante dei fumetti. In poche parole, questo gioco della Electronic Arts poteva essere considerato il Chuck Rock dei poveri!
Ah, sì, quasi mi stavo dimenticando delle armi; in effetti in questo gioco non erano un aspetto così trascurabile, infatti, se questo titolo era demenziale, le armi di cui si entrava in possesso erano completamente fuori di cotenna: si partiva, ad esempio, dal primo livello (sì, in effetti i giochi di solito cominciano da lì) avendo un martello dal quale, una volta usato, scaturiva un guantone da boxe; oppure nel secondo, dallo stesso martello, saltava fuori un pollo (ma pensa te) che infliggeva il suo bravo dolore. Allora io mi chiedo: "Quale mente perversa può pensare a delle armi di questo tipo?"; io suppongo solo Marco, ma non credo che lavori per la Electronic Arts... o forse ci sono delle microspie collegate al suo cervello, grazie alle quali i programmatori assumono tutti i pensieri contorti del nostro?
Il gioco che compariva sul mio video non vantava una grafica da capogiro, ad ogni modo era più che accettabile, i numerosi livelli erano abbastanza vari ed erano colorati con la sapiente mano dei mastri pasticceri. Lo sprite principale, a dir la verità, non era il massimo della simpatia, però era disegnato abbastanza bene... lo stesso dicasi per tutti gli altri sprite, che nella loro stranezza e inverosimilità rendevano il tutto più surreale.
La parte sonora faceva da degna accompagnatrice alla partita, con delle musichette molto orecchiabili (anche se in alcuni momenti leggermente cacofoniche) e degli effetti sonori tutto sommato accettabili e demenziali quanto basta, dopo qualche minuto d'ascolto, però, sembrava di stare giocando a Space Invaders, piuttosto che a un platform game.
Mi misi a giocare, e notai subito che era abbastanza difficilotto, ma la demenzialità devastante sembrava bastare per infondere la voglia di finirlo; anche se numerosi difetti non potevano passare inosservati: innanzitutto il personaggio si controllava abbastanza male (sgommava), poi la distanza dei vari nemici è stata mal calcolata, creando così quell'effetto stranissimo che consiste nel poter colpire un cattivone da una distanza alla quale la vostra arma non arriva.
Per il resto, tutto più o meno occhei; mi sento però il dovere di aggiungere che i difetti sopraccitati non riescono a intaccare minimamente la voglia di vedere nuove armi e nuovi nemici demenziali. Ora, vorrei solo sapere una cosa, ma questo gioco com'è capitato in casa mia?

Raffaele Sogni

VF

Normy non è un brutto titolo. Lo stile grafico infantile non mi piace ma funziona con il tipo di gioco, c'è un minimo di studio degli schemi, qualche sorpresa e posso immaginare che a qualcuno non dispiaccia passarci davanti un paio d'ore. Ma personalmente non sono riuscito a resisterci più di una mezz'ora. Ripeto, non perché sia male (oddio, un paio di difettucci come la corsa spesso inutile se non dannosa e una certa frustrazione nel controllare un personaggio un po' lento e "scivoloso"), ma perché di giochi del genere ne ho visti fin troppi. Ha uno sviluppo un po' lento e soprattutto non ha nulla di nuovo, intrigante, appassionante, poco che ti spinga a vederne il livello successivo: al limite preferisco Bubba 'n' Stix, a cui assomiglia molto, che almeno aveva una piccola variante con il bastone Stix.

MEGA DRIVE

GRAFICA +Tutto è stupendamente demenziale -Nulla di spettacoloso	86
SONORO +Simpatiche musichette +Effetti sonori adatti all'ambientazione	86
GIOCABILITA' +E' demenziale -Difficoltà non molto ben calibrata	84
LONGEVITA' +Molti livelli +Vien voglia di vederli tutti	88
ELECTRONIC ARTS	**85**

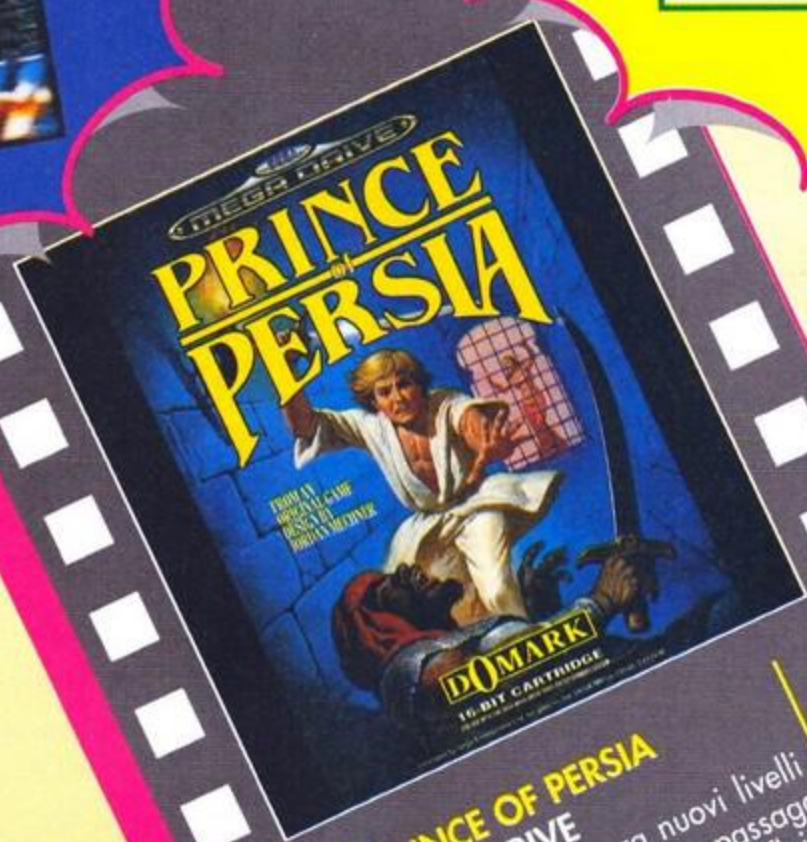
VIDEOGIOCHI CONSOLE

novità del mese

A. POLI

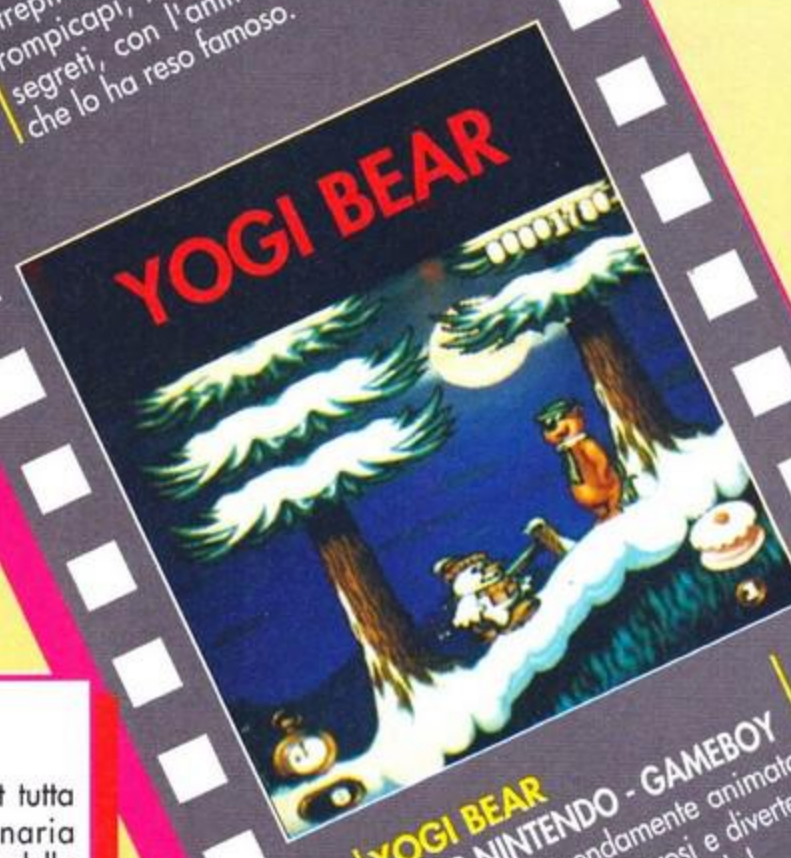
ROAD RASH
GAME GEAR - MASTER SYSTEM
Una gara di moto senza esclusione di colpi. 5 stupendi scenari e mosse "sporche" a non finire.

VIRTUAL SOCCER
SUPER NINTENDO
Il primo gioco REALE di calcio che ti fa dimenticare di essere seduto davanti alla console.



PRINCE OF PERSIA
MEGADRIVE
Strepitoso! Ancora nuovi livelli, rompicapi, trappole e passaggi segreti, con l'animazione fluida che lo ha reso famoso.

NBA SHOWDOWN
MEGADRIVE
Una simulazione di basket tutta da giocare. La rivoluzionaria batteria tampone all'interno della cartuccia ti permette di registrare le fasi del gioco.



YOGI BEAR
SUPER NINTENDO - GAMEBOY
Uno Yogi stupendamente animato, protagonista di numerosi e divertenti livelli di gioco. Imperdibile!

Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari

LEADER DISTRIBUZIONE

"LEADER distribuisce prodotti originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale".

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332 / 874111 - FAX 0332 / 870890

CHIAMATA GRATUITA NUMERO VERDE 167 - 821177

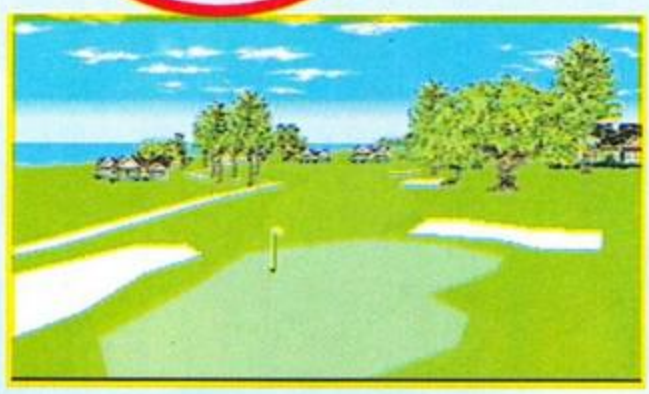
PEBBLE BEACH GOLF LINKS

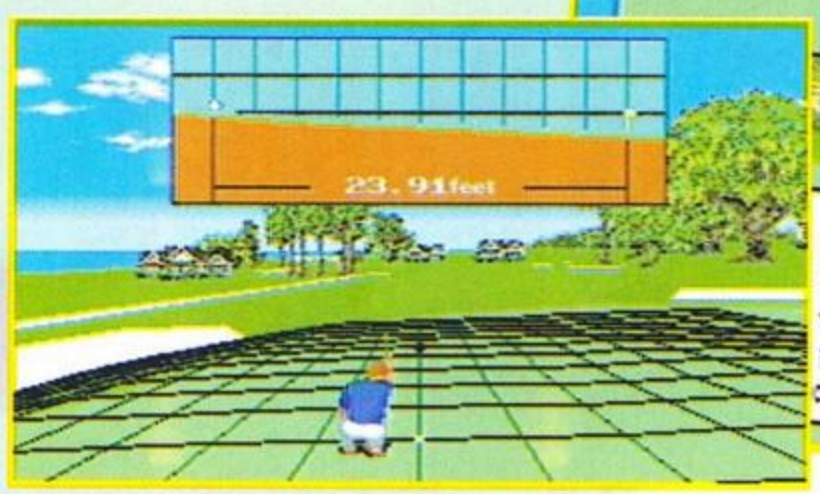
GIOCATORI	1/4
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

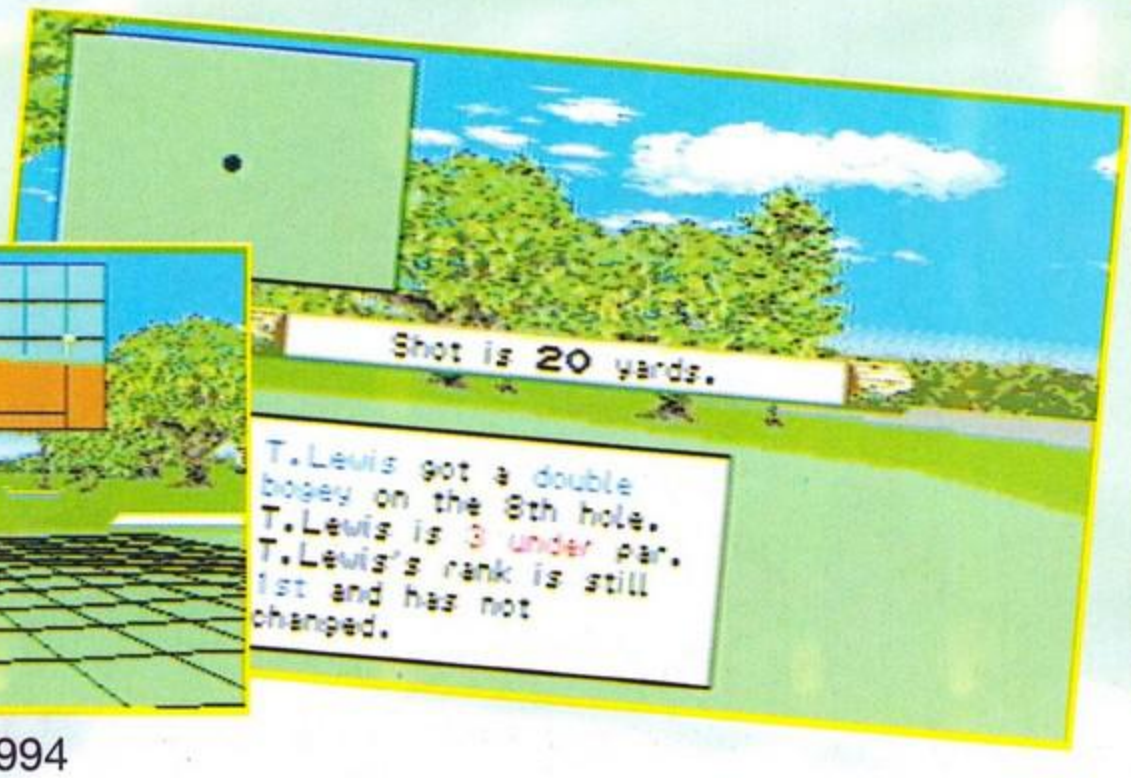
Spaaa... gheeee... tiiiii.

Molto bene, quindi iniziamo la descrizione del gioco che, sono convinto, attendavate da almeno dieci minuti... Graficamente se cava molto bene: gli scenari sono molto curati ed esteticamente validi, in più è stata inserita la possibilità di ruotare la vostra visuale in centinaia di posizioni; certo, in effetti l'utilità è relativa, ma la cosa è indubbiamente coreografica, e in più sottolinea lo sforzo che hanno compiuto i programmatori il che, al giorno d'oggi, è sicuramente sinonimo di serietà.
Il difetto più grande che ho riscontrato è la pessima traiettoria dell'ombra della pallina (praticamente va dove vuole) il che porta molte volte a non capire se il lancio è buono oppure se avete fatto un tiro schifoso (basta però aspettare un paio di secondi un più... NdAlex).
Lo sprite principale (in verità l'unico sprite di tutto il gioco), è animato in maniera abbastanza grossolana, ma vi garantisco che solo i più pignoli ci faranno caso.
La parte sonora se la cava abbastanza bene: simpatiche musichette d'accompagnamento ed effetti sonori che avvicinano parecchio il videogiocatore alla natura condiscono perfettamente un'atmosfera molto particolare.
E ora inizia il casino, eh sì; perché in questo genere di giochi la giocabilità è espressa da una vasta gamma di fattori, quali l'immediatezza del sistema di controllo, il numero di percorsi sui quali si può gareggiare, la traiettoria più o meno realistica della pallina, ecc.
Comunque farò del mio meglio... partiamo quindi con il sistema di controllo, che mi sembra la cosa più importante per un gioco di Golf. Ebbene mi è sembrato perfetto; in poche parole, tutto quello che dovrete fare per tirare la pallina sarà di schiacciare un tasto per azionare il regolatore della potenza e rischiacciare lo stesso tasto quando giudicherete che sia ottimale.
Poi dovrete fare attenzione all'effetto della pallina, anche questo selezionabile con lo stesso tasto... ma credo sia meglio che lo scopriate da soli come fare, in fondo io mi sono divertito anche a fare prove su prove per avere il migliore effetto in ogni situazione.
La pallina si comporta molto bene (di rado dice parolacce), quindi, quando voi la lanciate in quella direzione, vento ed effetto permettendo, sarà quella la direzione in cui andrà.
Concludendo, questo è uno dei migliori titolo di Golf disponibile; se vi piace questo genere di giochi, vi divertirete almeno quanto mi sono divertito io... ma non vi dico quanto, scopritelo da voi!

Raffaele Sogni





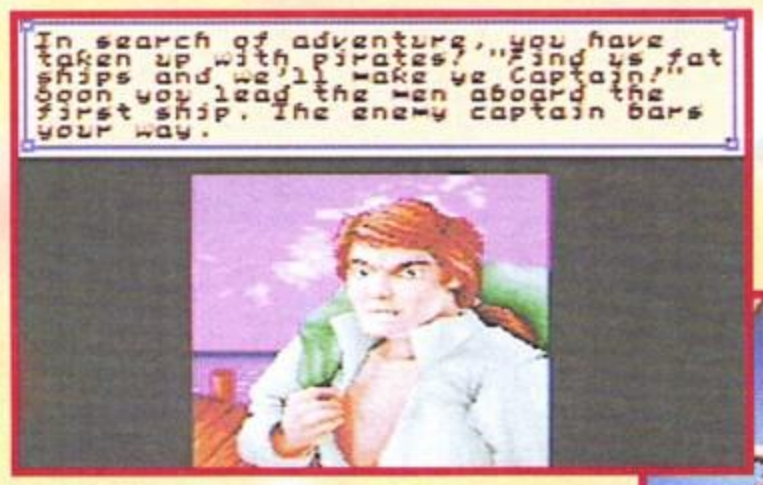


MEGA DRIVE	
GRAFICA +Ottimi scenari. -Un po' lenta.	86
SONORO +Musiche simpatiche. +Effetti sonori appropriati.	87
GIOCABILITA' +Sistema di controllo immediato. +A chi piace il Golf...	93
LONGEVITA' +Molti circuiti su cui gareggiare. +Sfidare un o più amici è sempre bello.	90
SEGA	91

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

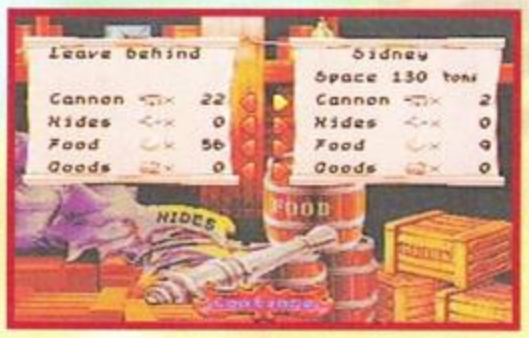
I pirati arrivano su MD e hanno una gran voglia di mettere a ferro e fuoco tutte le navi che solcano i sette mari. Chi riuscirà a guidarli nelle loro scorribande? Capitan Findus?...

Siamo nel diciassettesimo secolo e tutti gli oceani sono infestati da una miriade di navi pirata. Una di queste è al comando di un certo malandrino (voi) che deve andare a spasso per il mare con la sua ciurma nel tentativo di arricchirsi e di fare esperienza. All'inizio dell'avventura lo vediamo in una città di un'isola caraibica mentre sta comprando viveri per il viaggio e mentre sta arruolando un gruppetto di tizi per poter partire.
I nostri pirati hanno mollato gli ormeggi alla volta di qualche isola sperduta nel Mare dei Caraibi. Per prima cosa il capitano (voi, ribadisco) si dirige nella sua cabina e, dopo aver visto se la ciurma è allegra, scruta sulla cartina per scegliere la prossima tappa. Ma ecco che la vedetta urla: "Nave a poppaa!!! Nave a poppaaa!!!" Subito il capitano si dirige in coperta e si fa dare tutte le informazioni possibili sul vascello avvistato: se è amico, di solito si procede oltre o si chiedono preziose informazioni; se è nemico e la nave non è più grande della nostra, si tenta l'arrembaggio. In questo caso si tratta di nemici e i nostri uomini li attaccano con i cannoni prima di agganciarsi all'altro vascello. Il primo colpo va a vuoto, ma i seguenti colpiscono il bersaglio. La nostra nave si avvicina e la ciurma va all'arrembaggio. Il capitano ora deve scontrarsi contro quello nemico per decidere le sorti di questo scontro. Un paio di colpi a vuoto per distrarre l'avversario e poi una serie di affondi precisi: il nemico è sconfitto e tutto il suo carico viene trasportato sulla nostra nave; il vascello avversario è in nostro possesso e i pirati ri-



PIRATES!

prendono il loro viaggio. Non sempre però gli scontri finiscono nel migliore dei modi. Certe volte le perdite sono notevoli e può anche capitare che il capitano venga catturato; in questo caso egli viene rinchiuso nelle segrete della nave nemica e, dopo alcuni mesi, viene rilasciato e può continuare il suo viaggio. Ma questa volta, per fortuna, l'arrembaggio è riuscito perfettamente e i nostri uomini possono continuare a navigare. Finalmente approdano a un altro porto. Il capitano si reca in città e subito va a comprare cibo per la sua ciurma e va all'osteria per reclutare nuovi uomini; mentre è nella locanda un losco figuro gli si avvicina e gli offre la



mappa per arrivare a un tesoro segreto, in cambio di un sacchetto di monete d'oro. Il capitano accetta immediatamente, esce dall'osteria e ritorna alla nave alla volta dell'isola del tesoro!...

Bene ragazzi, un'idea sulla trama del titolo l'avete avuta dal mio racconto. Ora vi dico qualcosa sul gioco in sé: è realizzato discretamente ed è facilmente giocabile. Si tratta, come avrete intuito, di guidare una ciurma di lupi di mare attraverso il Mare dei Caraibi cercando di assalire più vascelli e più città possibili, senza, ovviamente, finire prigionieri. Vi sono varie sessioni di gioco: dovrete guidare la nave, sparare contro i nemici evitando i loro colpi di cannone, dovrete andare in giro per le città portuali e comprare viveri e preziosi senza sperperare i vostri averi e infine dovrete, alla fine dei vostri attacchi, affrontare in duello e a suon di colpi di spada il capitano nemico. Graficamente il gioco è riuscito abbastanza bene, se non fosse per il combattimento tra capitani: l'azione non è per niente fluida, anche se gli sprite sono abbastanza carini. Per quanto riguarda il sonoro, una gradevole musichetta vi accompagna per tutta la durata del gioco. Se volete sapere qualcosa anche sulla longevità, beccatevi il commento del Paolone. Alla prossima...

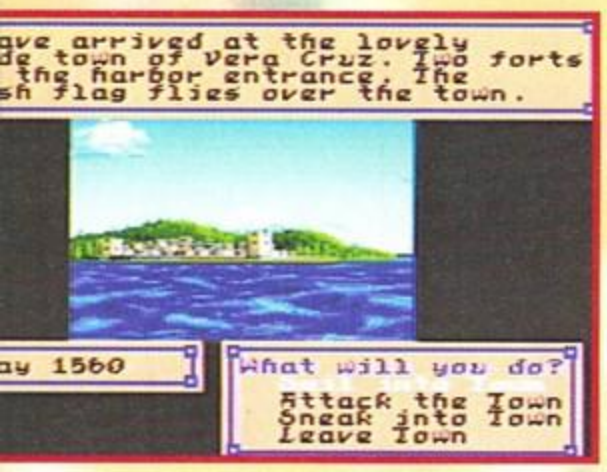
Jack "Capitan Uncino"
Albertinazzi

PAOLONE

Avete presente quei film anni '40 dove galeoni e pirati la fanno da padrone? Beh, questo gioco ne riproduce grosso modo l'atmosfera, con l'unica differenza che a tirare cannonate alle altre navi siete proprio voi. Bello, non c'è che dire, ma resto del parere che non è esattamente il "tipo" di gioco che uno si aspetterebbe di giocare su una console. Le sezioni sono più o meno sempre le stesse, e una volta che si è visto tutto difficilmente lo si rigioca: l'azione è poca e poco incisiva, la sezione rullakartoni è esattamente ciò che uno non vorrebbe da un rullakartoni (personaggi goffi, mosse limitate, ecc ecc), mentre gli inseguimenti con le navi sono a dir poco millenari. Bah, per essere divertente è divertente, ma l'unica cosa che attira è proprio l'idea di far trasformare un mozzo in un grande bucaniere...

TMB

Avevo precedentemente visto la versione per CD32, ed ero rimasto parecchio affascinato dall'atmosfera del gioco... insomma, assaltare galeoni e cannoneggiare intere città è indubbiamente mooolto divertente. Anche questa trasposizione per Megadrive risulta molto particolareggiata e non ha nulla da invidiare alle altre...



MEGA DRIVE	
GRAFICA + bei disegni - brutti colori	78
SONORO + musichina molto carina + buoni gli effetti	90
GIOCABILITA' + piuttosto semplice iniziare - alcune sezioni poco curate	88
LONGEVITA' + vorrete vedere tutte le sezioni - ma una volta sola...	76
MICROPROSE	86

Vendita all'ingrosso per negozianti

Vendita al dettaglio in sede

ASTROCOMPUTER

HARDWARE & SOFTWARE

Arrivi settimanali da tutto il mondo

Contattateci per Anteprime & Novità

06/78.61.74 4 linee ricerca automatica

FAX **06/78.34.82.25**

PROPOSTE GRAFICHE (06) 783.444.17

Acquistate da noi le nuovissime 3DO Panasonic 32 bit e Atari JAGUAR 64 bit

ATARI JAGUAR

3DO 32 BIT

Vasto assortimento giochi 3DO

MEGA KEY

(Adattatore universale Megadrive)

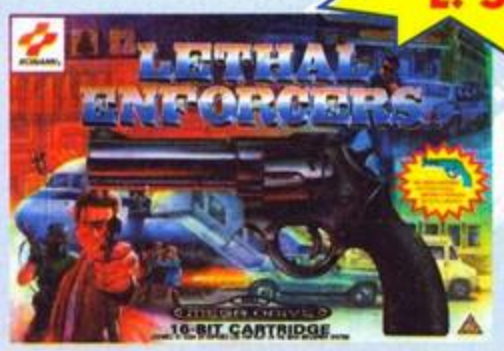
L. 39.000

ADATTATORE UNIVERSALE

(per giochi protetti)

L. 39.000

SEGA MEGA CD
Black Hole Assault
Prince of Persia
Sherlock Holmes
Wolfchild
Jaguar XJ 220
L. 39.000



LETHAL ENFORCERS
L. 169.000

ARRIVO IMMINENTE!

GAME BOY

Felix the Cat	45.000
Asterix	45.000
Flinstones	45.000
Batman II	45.000
Caesar Palace	45.000
S. Star War	45.000
Looney Tunes	45.000
Bugs Bunny II	45.000
Double Dragon III	45.000
Empire Strike Back	45.000
Tom e Jerry	45.000
Goal	45.000
Pacman	45.000
North Star Ken	45.000
Jurassic Park	49.000
Turtles II	49.000
Kid Dracula	49.000
S. Mario Land II	49.000
S. Mario Land III	75.000

GAME GEAR

Street Fighter II	49.000
Alien III	45.000
Prince of Persia	45.000
Tom & Jerry	45.000
Jurassic Park	49.000
Mortal Kombat	49.000

BLEEAAH!!!
I MIGLIORI PREZZI DI ROMA SONO SOLO I NOSTRI!

IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

RICHIEDI LA TESSERA FEDELTÀ

Vendita per corrispondenza e Distribuzione Capillare in tutta Italia

Via Veturia 68 - 00181 Roma

ASSISTENZA QUALIFICATA - GARANZIA DEI PRODOTTI

ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA - I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

Se il sole smetterà di splendere...

CONSOLE GENERATION

vi illuminerà

IL DECALOGO DI CONSOLE GENERATION

1 NOI SIAMO CONSOLE GENERATION, NON AVRETE ALTRI NEGOZI DI FRONTE A VOI.

2 NOMINA PIU' VOLTE POSSIBILE CONSOLE GENERATION.

3 NON DITE CHE COMPRATE DA ALTRI NEGOZI..

4 SPENDI BENE LE MANCE DI MAMMA E PAPA' (DA NOI).

5 NON APPROPRIARTI DELLA CONSOLE DI TUO FRATELLO.

6 OGNI SETTIMANA ORGANIZZA UN "CONSOLE PARTY" COI TUOI AMICI.

7 UCCIDI TUTTI I MOSTRI DI FINE LIVELLO.

8 NON ANDARE A LETTO SENZA AVER PRIMA GIOCATO ALLA TUA CONSOLE.

9 DESIDERA UNA CONSOLE... SE CE L'HAI GIA'... DESIDERANE UN'ALTRA MIGLIORE.

10 SE UN AMICO TI OFFRE UNA CONSOLE IN CAMBIO DELLA TUA RAGAZZA... PENSACI.

TUTTI I MARCHI E I LOGOTIPI RIPRODOTTI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE PRODUTTRICI

tutto il meglio per:

NEC PC Engine

3DO

SUPER Nintendo SUPER FAMICOM

GAME BOY™

SNK NEO GEO

SEGA MEGA-CD 2 MEGA DRIVE 2 GAME GEAR MASTER SYSTEM

JAGUAR ATARI LYNX

CARTONI ANIMATI GIAPPONESI IN LINGUA ITALIANA

MODELLINI DEI PIU' FAMOSI ROBOT GIAPPONESI

LASER ACTIVE

GIOCHI SU DISCO E CD-ROM PER PC COMPATIBILI

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

CONSOLE GENERATION S.a.s.

IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI

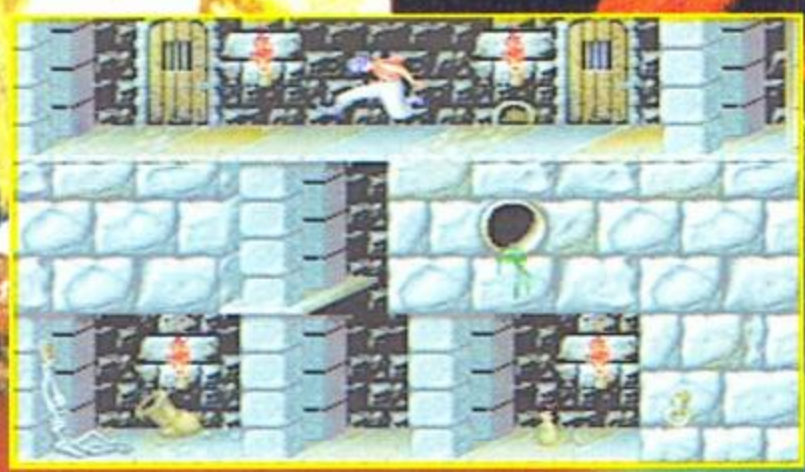
20148 MILANO • VIA CAPECELATRO, 7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85

PRINCE OF PERSIA

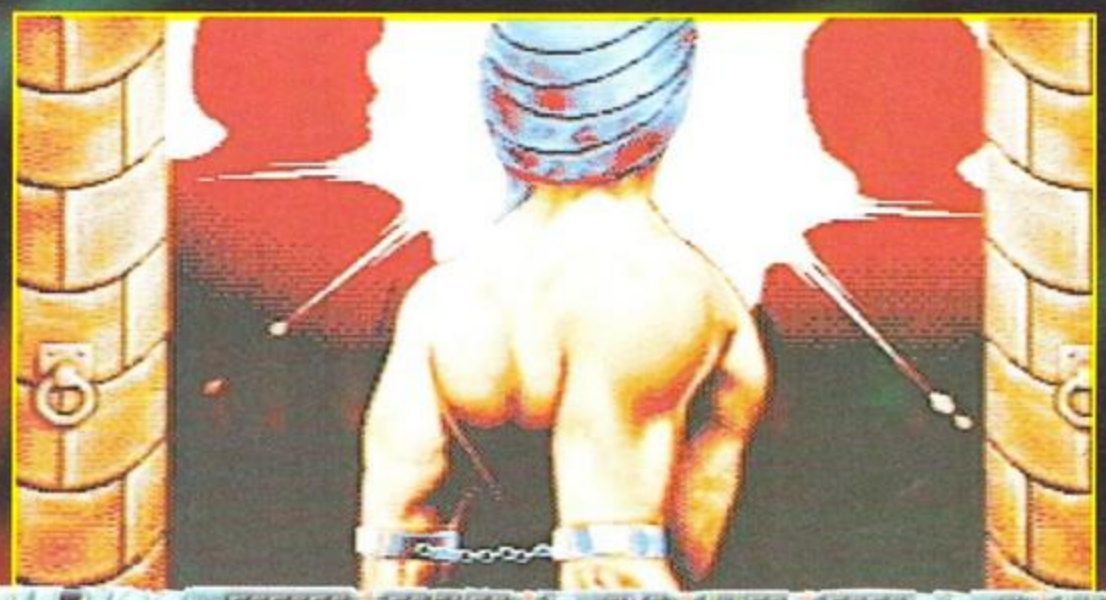
GIOCATORI	1
LIVELLI	12
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

"Oh I come from a land, from a faraway place, where the caravan camels roam. Where they cut off your ears if they don't like your face: it's barbaric, but hey, it's home!" (dalla colonna sonora originale del film Aladdin)

Notti d'oriente. Notti di passione e di grandi avventure, notti d'amore e di paura. Le strade sono accarezzate da musiche soavi e fragranti profumi di spezie, la dolce brezza della sera sospinge via l'opprimente caldo del giorno. La luna, scintillante Dea dei deserti, sorride agli animi più intrepidi. Ma sulle strade, ai profumi e ai suoni delle case, si aggiunge anche un altro rumore, privo di musicalità o gioia: dai sotterranei delle prigioni del Sultano, da buie e fredde celle dove i condannati attendono la morte o la tortura, mille urla di dolore e terrore si levano nella notte. Ma più forte e più disperato di tutti è l'urlo di un giovane, un intrepido dal cuore spezzato, che piange la sorte della propria amata... Si tratta proprio di lui, l'ormai famosissimo Principe di Persia che, tanto per cambiare, comincia la propria avventura dall'interno di una cella sotterranea. Come ci sia finito lo sanno ormai tutti: promesso sposo della principessa, è stato tolto di mezzo dal crudele Gran Visir di corte (Jafar, proprio come quello di Aladdin: probabilmente diventano cattivi per colpa del nome)



dopo che questi ha eliminato il Sultano. Jafar vuole ora convincere la principessa a sposarlo, divenendo così Sultano del paese a tutti gli effetti.



ancora provato nelle precedenti versioni. Se poi siete degli appassionati di questo gioco, non potete fare mancare la versione Mega Drive dalla vostra collezione!

Andrea Fattori

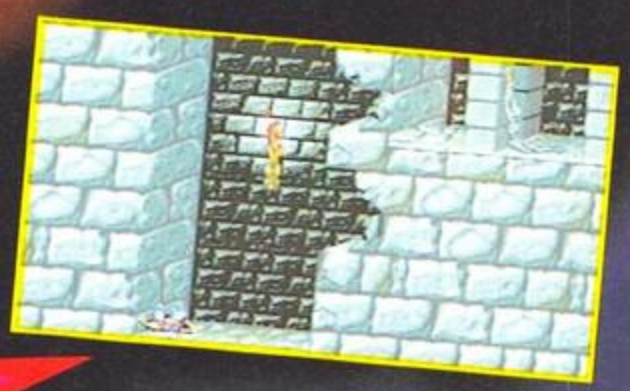
Un'ora è tutto quello che resta all'ardito principe per fuggire dalla propria prigione, farsi strada fino al palazzo del Sultano, sconfiggere il Gran Visir e salvare la propria amata: allo scadere di questo termine passa il lavaggio strade proprio sotto alla reggia, e il principe deve andare a spostare la macchina prima che gli diano la multa (se non questo, accade comunque qualcosa di tragico, ma non ricordo bene...).

A questo punto, avendo un quadro piuttosto completo della situazione, possiamo passare al gioco vero e proprio. Nove persone su dieci lo conoscono già, ma visto che noi siamo a favore delle minoranze silenziose, lo rispieghiamo per l'ennesima volta. Si tratta di un arcade-adventure veloce e dinamico, con visuale laterale e sprite di medie dimensioni. Lo scopo è quello di superare tutti e dodici i livelli che compongono il gioco, terminando ciascuno di essi nel minor tempo possibile, per ché l'impresa deve essere portata a termine nel tempo massimo di un'ora. Inizialmente (per 4/5 del primo livello) il gioco appare come un normale platform: il principe deve evitare botole, azionare congegni di apertura, saltare e calarsi dalle pareti, stando sempre bene attento a non sprecare le proprie forze (inizialmente quantificate con tre ampolle piene). Poi subentra la parte più attiva, con scontri all'ultimo sangue tra il nostro eroe e le guardie di palazzo (naturalmente a colpi di scimitarra) e il quadro diventa completo. Sparsi per i vari quadri si trovano - oltre a un'invidiabile collezione di cattivi e trappole - numerose pozioni che permettono di recuperare le forze, e alcune che le aumentano addirittura al di sopra del valore iniziale (il che si traduce nell'aumento delle ampolle di cui prima).

Nelle precedenti versioni del gioco, quello che aveva maggiormente colpito era la qualità del movimento dei personaggi e la dinamicità del gioco: ma oggi, a distanza di un paio d'anni dalla prima comparsa del gioco, restano ancora validi questi parametri? Innanzitutto è bene sottolineare che Prince of Persia per Mega Drive è esattamente identico a tutte le altre versioni (eccettuata quella per Super Nintendo), per cui coloro che lo hanno già giocato e finito lo troveranno sicuramente noioso. Inoltre, durante questi due anni, sono apparsi giochi concettualmente simili al principe, ma senza dubbio migliori dal punto di vista tecnico (ad esempio Another World o Flashback). Viene così a mancare l'innovazione del gioco, che era in realtà uno dei suoi punti principali. Inoltre, rispetto alle altre versioni, Prince of Persia su Mega Drive sembra avere un numero minore di frame e, pur guadagnandoci dal punto di vista della velocità, perde qualcosa nella fluidità di movimento.

Tutto questo significa che Prince of Persia è brutto? No, assolutamente. In realtà questi sono solo gli aspetti negativi del gioco, e la qualità resta comunque altissima. Innanzitutto la grafica degli sfondi è stata arricchita, sia a livello di definizione che per alcuni piccoli tocchi di classe (pareti semi-diroccate, grate, inferriate e via dicendo), il sonoro resta eccezionale e, a differenza delle versioni su computer, esiste la possibilità di salvare la propria posizione mediante password. Il gioco è sempre veloce (anzi, lo è anche di più) e ricco di sorprese, e non c'è verso di staccarsene prima di averlo finito (impresa tutt'altro che facile).

Prince è dunque ancora un buon - anzi, ottimo - titolo, in particolare per tutti coloro che non lo hanno



VF

Aparte il dettaglio grafico (davvero molto bella questa versione MD, almeno rispetto alle sue controparti su computer) è incredibile come Prince of Persia riesca a restare identico su qualsiasi macchina. La qualità delle animazioni, la giocabilità, il caratteristico tipo di controllo e di risposta ai comandi di questa versione MD sono identici a quelle di tutte le altre versioni giocate. Prince of Persia è davvero un ottimo gioco, un platform dalla profondità non comune, che ti cattura, e si è mantenuto incredibilmente bene per la sua età. In effetti quello della Domark potevano anche muoversi un po': l'unico difetto di PoP è che adesso si trova purtroppo di fronte a evoluzioni del suo concept come Another World o il bellissimo Flashback, che lo sopravanza di parecchi punti.

MEGA DRIVE	
GRAFICA + fondali arricchiti - meno frame	88
SONORO + musica d'atmosfera + effetti realistici	89
GIOCABILITÀ + immediato + inchioda allo schermo	92
LONGEVITÀ + 12 livelli pieni di sorprese - ormai lo conoscono tutti	87
DOMARK	89

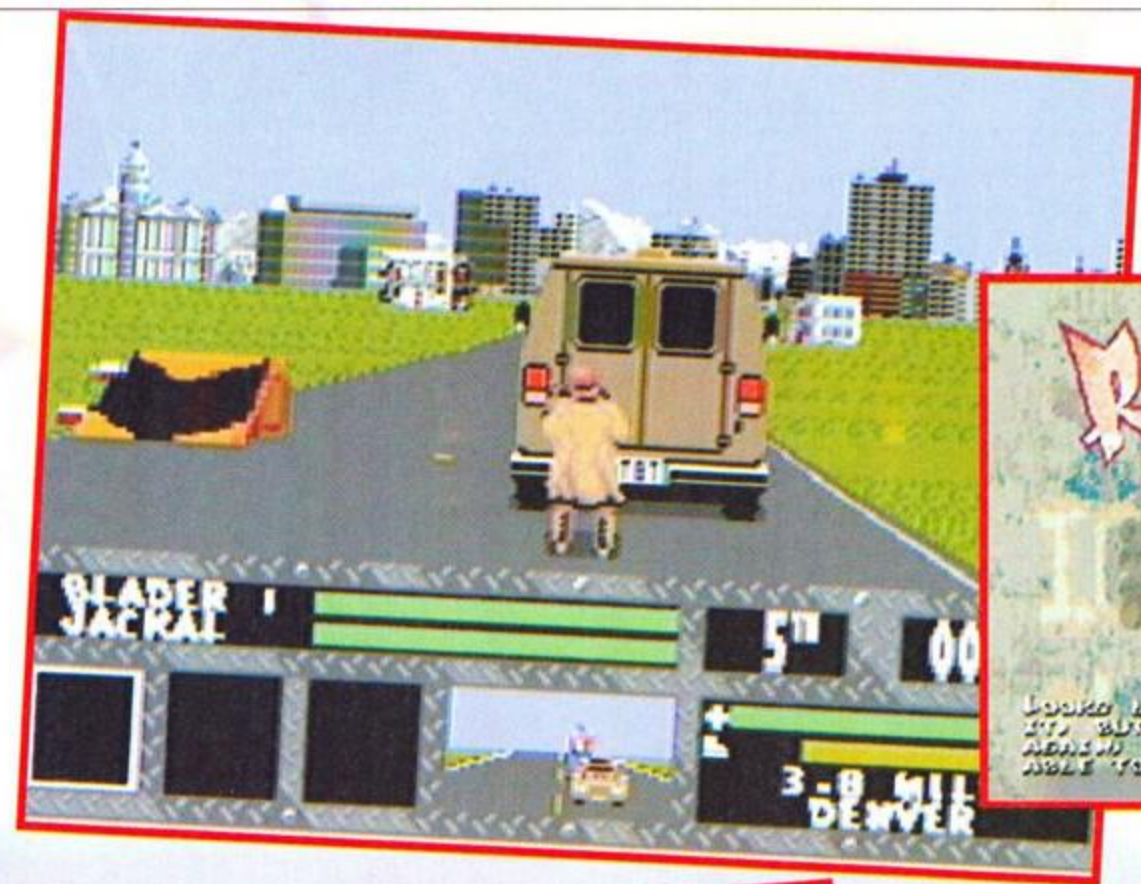
GIOCATORI	1-8
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

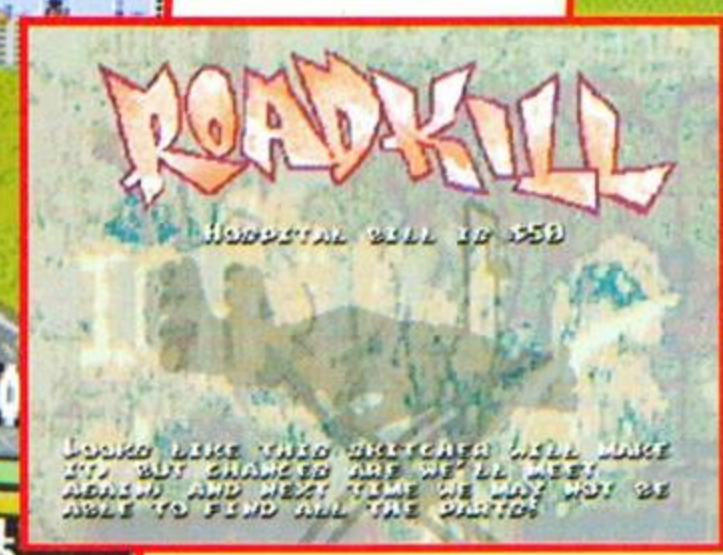
La seguente recensione, a causa delle tinte violente e del tono drammatico, è sconsigliata ai minorenni, a chi soffre di cuore e alle ragazze di nome Ugo...

C'era una volta, in un paesino della bassa Brianza, una ragazza tanto dolce e carina. La ragazza viveva assieme alla matrigna e a due sorellastre che, invidiose della sua grazie e irritate per la propria bruttezza, la costringevano a fare tutti i lavori di casa. Appena sveglia (prima dell'alba) doveva cominciare a pulire, stirare, cucinare, mettere in ordine, cucire e mille altre cose ancora. E, per questo motivo, veniva chiamata Ugo! Accadde un giorno che, mentre le sorellastre e la matrigna si stavano recando al ballo, organizzato dal principe, nella vana speranza di trovare qualche aitante cavaliere, alla povera Ugo apparve una simpatica fatina, dai capelli turchini (o questa era un'altra storia?). La ragazza, in un primo momento, cercò in tutti i modi di sfuggire dall'orrida apparizione, che aveva scambiato per un ratto radioattivo. Poi, una volta effettuate le necessarie spiegazioni, la fatina si rivolse a Ugo e le disse: "Sai, è un po' che ti osservo e, visto che c'hai addosso 'na sfortuna che manco fossi passata sotto una scala di venerdì 17, mentre un gatto nero ti attraversava la strada, rompendo contemporaneamente un set di specchi a muro... ehm... visto che la fortuna non sembra arriderti, ho deciso di aiutarti!". Detto questo, la fatina afferrò due pantegane e una zucca e, pronunciata la parolina magica, trasformò il tutto in una stupenda carrozza con tiro a quattro, con tanto di cocchiere (con la coda e un'insana passione per il formaggio...). "Ecco" disse la fatina, "ora potrai andare al ballo, e il principe si innamorerà di te...". Ma Ugo aveva ben altri progetti per la testa: quella sottospecie di bamboccio mummificato se lo potevano pure tenere le sue sorelle. E così, infilata la fatina in un vaso di vetro, corse subito al circo, che era arrivato in città pochi giorni prima, e rivoltasi al proprietario gli disse: "Ahò, sta robetta qui è capace di trasformare zucche e pantegane... scuci quattro testoni ed è tutta tua!" Ugo utilizzò i soldi della fatina per comprare un biglietto per l'America, dove avrebbe finalmente potuto coronare il proprio sogno: girare gli Stati Uniti in pattini a rotelle, agganciandosi alle macchine di passaggio e facendo a sprangate con gli altri ragazzi. Ora sì che sarebbe stata felice!

Arriviamo dunque a quello che interessa realmente a noi: il simpatico

SKITCHIN





sport a cui Ugo si è dedicata con tanta devozione. In pratica l'idea di base è quella di spostarsi tra una città e l'altra degli Stati Uniti, utilizzando come mezzo soltanto dei pattini a rotelle. Questo non costituirebbe un hobby poi così particolare, se non fosse che per raggiungere più velocemente la propria meta è necessario (o, quantomeno, suggeribile) agganciarsi alle macchine in corsa, dando così vita a un mortale quanto emozionante gioco. Il tocco finale è dato dalla contemporanea presenza di più contendenti, in numero solitamente variabile, che devono cercare di ostacolarsi a vicenda, ricorrendo a qualsiasi mezzo: pugni, catene, spranghe, ecc.
La visione di gioco viene ripresa da dietro al proprio uomo, con la possibilità di tenere d'occhio anche la situazione alle spalle tramite utilissimi specchietti retrovisori. Per riuscire a ottenere risultati competitivi, è necessario riuscire ad alternare momenti di corsa pura, agganci con vetture lanciate ed episodi di lotta cruenta. Ogni volta che si riesce a raggiungere la città prevista restando all'interno dei primi cinque posti, si ottiene automaticamente la possibilità di passare alla gara successiva, nonché quella di fare un salto dal proprio rifornitore locale, dove è possibile cambiare pattini, ruote, armamento e protezioni.
Prima di cominciare, il giocatore deve selezionare quale tipo di gara preferisce intraprendere: per coloro che non godono della fortuna di avere per amici degli appassionati di giochi veloci e violenti, l'unica soluzione è quella di dedicarsi alla competizione singola, sfidando il computer nel tentativo di migliorare le proprie prestazioni e procedere nel gioco. Per gli altri, invece, è possibile scegliere tra la sfida a due concorrenti alternati (prima uno poi l'altro), la competizione testa a testa (con solo i due rivali in pi-

RAFFO

Non so chi di voi si ricorda Road Rash, ma sappiate che era uno dei giochi automobilistici più violenti della storia del Mega Drive; ebbene, ora le case di software sembrano aver dimenticato le moto, per dedicarsi al mondo del pattinaggio.
La cosa bella di Skitchin' è la perfetta unione tra un gioco di guida e beat 'em up (con tanto di armi troppo cattive). Personalmente mi sono divertito in modo spaziale giocando a Road Rash, invece, giocando a Skitchin'... si va addirittura in iperspazio!!!

FUTURE GAMES

Punto Vendita: ***Milano - Viale Lombardia, 25 - Tel. 2360120***

A 100 MT. DA MM2 PIOLA

...che il futuro sia con voi!

WARNING!

Tutto il software in uscita, dagli States e dal Giappone, direttamente in casa vostra.

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

con Corriere Espresso o Postacelere.

TELEFONATE PER I VOSTRI ORDINI

(02) 2360120

VIRTUA RACING *(uscita 21 Marzo)*

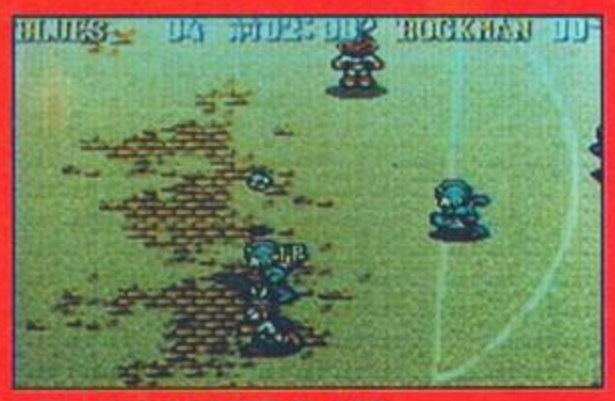
TELEFONATE PER CONOSCERE LE ALTRE INCREDIBILI NOVITÀ DI APRILE

3DO CONVERTER PAL

ROAD RASH (3DO)

CAPCOM SLAM MASTERS (S. NES)

3DO NTSC



MEGAMAN SOCCER (S. NES)

ATTENZIONE!!!

Ritiriamo in conto vendita il tuo usato.

Portaci in negozio le tue cartucce usate, le valuteremo insieme e le potrai esporre in un'apposita vetrinetta.

MUTANT LEAGUE HOCKEY (MEGADRIVE)

3DO RGB SCART

Tutti i marchi e i logotipi riportati appartengono ai legittimi proprietari.

SKITCHIN'

sta, utilizzando lo split screen), la gara a due contemporanei (come la precedente, ma con l'aggiunta dei pattinatori gestiti dal computer) e il torneo. Quest'ultimo permette la partecipazione di un massimo di otto persone che, sfidandosi due alla volta, devono cercare di aggiudicarsi il titolo di miglior skitcher della zona.

Coloro che sono dotati di sufficiente fantasia e colpo d'occhio, avranno già notato una somiglianza incredibile con Road Rash II, ed effettivamente non si tratta di un caso: Skitchin' è l'equivalente di RR II su pattini a rotelle. Questo significa che, come il succitato, possiede una giocabilità veramente eccellente, e gode di una vita estremamente lunga tra coloro che apprezzano il genere. Purtroppo significa anche che la tecnica lascia alquanto a desiderare, e sia la grafica che il sonoro potevano essere migliori.

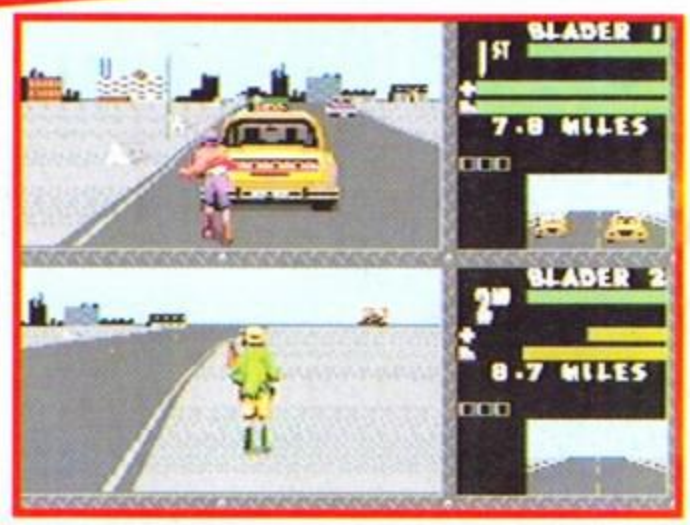
Resta comunque un gioco estremamente appassionante, dal quale si fa fatica a staccarsi (e la possibilità di usare le password per continuare una partita rende la situazione ancora più drammatica), che rappresenta un'ottima alternativa sia ai soliti giochi di guida, che ai soliti beat 'em up.

Andrea Fattori

ALEX

Aha, non potevo non fare un box per questo nuovo prodotto dell'EA. Ok, è vero: è praticamente Road Rash su pattini, ma in fondo in fondo l'appeal del duo violenza/velocità è sempre quello. A proposito di quel fenomeno di emulazione di film e videogiochi violenti, c'è un avviso all'inizio del gioco che sottolinea la totale idiozia insita nel ripetere le imprese dei pattinatori di Skitchin'. A buon intenditore...

Passata parte la nota seriosa veniamo al gioco: carino graficamente ma non eccelso, buono nel sonoro, discrete le animazioni (anche se rallenta la risposta ai comandi quando si gioca in split screen), grande giocabilità (anche se a volte è un po' frustrante essere tirato sotto da sette auto di fila). La longevità? Buona, in fondo il titolo sprona a essere sfruttato fino in fondo - e non è facile finirlo. Ma una volta finito ci rigiocherete solo con gli amici.



MEGA DRIVE	
GRAFICA + buoni fondali - pochi frame	80
SONORO + simpatico ma... - ... ripetitivo	81
GIOCABILITÀ + vario + frenetico	90
LONGEVITÀ + password + appassiona	89
ELECTRONIC ARTS	86

By ComputerHouse V.le Tripoli 193/d Tel.&Fax. 0541/391362 Rimini

SUPER NINTENDO

ACTRISER 2 USA	123.000
ALADDIN USA	142.000
ALFRED CHICKEN EURO	121.000
B.O.B USA	129.000
BATTLE BLAZE USA	116.000
BATTLE TOADS USA	149.000
CAPTAIN AMERICA USA	129.000
CLIFFHANGER EURO	134.000
F1 POLE POSITION EURO	124.000
FACEBALL 2000 USA	112.000
FLASHBACK EURO	125.000
GOOF TROOP USA	129.000
GP-1 USA	159.000
INC.CRASH DUMMIES USA	122.000
INSPECTOR GADGET USA	127.000
JAMES BOND JR. USA	129.000
JIMMY CONNORS EURO	99.000
LETHAL ENFORCERS + PISTOLA USA	169.000
LETHAL WEAPON USA	129.000
NBA ALL STAR USA	80.000
NBA JAM EURO	149.000
NHL '94 HOCKEY USA	151.000
PINKS PANTER USA	125.000
POCKY & ROCKY USA	129.000
POP'N'TWINBEE EURO	103.000
ROCK'N'ROLL RACING USA	123.000
SHADOW RUN USA	139.000
SUPER BATTLE TANK 2 USA	129.000
SUPER EMPIRE STRIKE BACK USA	137.000
THE 7TH SAGA USA	139.000
TURTLES TUNAMENT FIGHTERS EURO	154.000
WOLFSTEIN 3D EURO	124.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORGS EURO	122.000
VIRTUAL SOCCER EURO	129.000
YOUNG MERLIN EURO	139.000
PLOK EURO	114.000
SPACE ACE EURO	129.000
MARIO'S TIME MACHINE EURO	129.000
EQUINOX EURO	129.000
SKYBLAZE EURO	116.000
CLAY FIGHTERS USA	124.000
LUFIA USA	136.000.
MEGA MAN "X" USA	142.000
WINTER OLIMPICS USA	137.000
MACROSS USA	TEL.
SPORT ILL. USA	172.000
CHOPLIFTER III USA	107.000
SECRET MANA USA	TEL.
MICKEY'S ULTIMATE USA	132.000
BUGS BUNNY USA	140.000

MEGA DRIVE

PRO ACTION REPLAY	99.000
AERO THE ACROBAT USA	122.000
ALADDIN EURO	127.000
AWESOM POSSUM USA	133.000
BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON USA	124.000
BLADES OF VENGEANCE EURO	115.000
CHUCK ROCK II EURO	133.000
DR.ROBOTNIKS EURO	115.000
ETHERNAL CHAMPIONS USA	139.000
F117 NIGHT STORM EURO	115.000
FIFA EURO	129.000
FLASHBACK EURO	114.000
HAUTING EURO	142.000
HIGH SEAS HAVOC USA	116.000
INC.CRASH DUMMIES EURO	99.000
JOHN MADDEN '94 EURO	127.000
LETHAL ENFORCERS EURO	164.000
LOTUS II EURO	115.000
NBA JAM EURO	125.000
NHL '94 EURO	121.000
RANGER X USA	104.000
ROBOCOP Vs. TERMINATOR EURO	126.000
SOLDIER OF FORTUNE USA	135.000
THE ADDAMS FAMILY EURO	102.000
THE LOST VIKINGS USA	111.000
TYNI TOONS EURO	114.000
TOEJAM & EARL EURO	127.000
TURTLE TOURNAMENT EURO	125.000
ZOMBIES ATE ..... USA	129.000
CASTLEVANIA - NEW GENERATION EURO	119.000
VIRTUAL RACING	TEL.
STREET OF RAGE III	TEL.
FATAL FURY 2	TEL.

MEGA CD

BATMAN THE RETURN USA	102.000
CHUCK ROCK II USA	85.000
CLIFFHANGER USA	102.000
DRACULA UNLEASHED USA	104.000
DRAGON'S LAIR USA	119.000
LUNAR USA	119.000
SILPHEED USA	104.000
TIME GAL	104.000
BILL WALSH FOOTBALL USA	109.000
PUGGSY USA	123.000
LETHAL ENFORCERS USA	137.000
MICROCOSM USA	123.000
WWF RAGE IN THE CAGE USA	104.000

GAME GEAR

DESERT STRIKE USA	78.000
HOME ALONE 2 USA	74.000
NBA JAM EURO	88.000
ROAD RUSH EURO	85.000
SENSIBLE SOCCER EURO	69.000
SPIDERMAN USA	79.000
SUPER SMASH TV USA	45.000
MICRO MACHINE EURO	79.000
CJ ELEPHANT EURO	79.000

GAME BOY

ASTERIX	69.000
BATMAN RETURN OF JOKER	50.000
BATTLESHIP	69.000
BUBBLE BOBBLE II	69.000
DARK WING DUCK	50.000
DR.FRANKEN II	69.000
FELIX THE CAT	75.000
GARFIELD	79.000
GHOST BUSTER THE REAL	63.000
KUNG FU MASTER	69.000
MEGA MAN II	60.000
PRINCE OF PERSIA	49.000
ROCKY & BULLWINKLE	65.000
SPEEDY GONZALES	79.000

3D0 PANASONIC

DRAGON'S LAIR	126.000
LEMMINGS	126.000
MAD DOC MCCREE	126.000
NIGHT TRAP	132.000
TOTAL ECLIPSE	132.000
MONSTER MANOT	TEL.
THE HORDE	TEL.
DEMOLITION MAN	TEL.
SHOCK WAVE	TEL.

JAGUAR 64Bit.

CRESCENT GALAXY	112.000
ALIEN Vs. PREDATOR	130.000
TYNI TOONS ADV.	112.000
RAIDEN	112.000
CHECKERED FLAG	130.000
DINO DUDES	112.000
CLUB DRIVE	112.000

Noleggio Videogiochi
e
console

Servizio vendita
all'ingrosso
per rivenditori

CONSOLES

JAGUAR CONSOLE 64Bit. SCART	569.000
3D0 PANASONIC (CON CONVERTITORE PAL)	1.449.000
3D0 PANASONIC	1.350.000
SUPER NES SCART CORE SYSTEM	259.000
MEGADRIVE SCART CORE SYSTEM	259.000
MEGADRIVE PAL + SONIC 2 + 2 JOY	259.000
MEGA CD EURO + 7 GIOCHI	539.000
MEGA CD USA + "SEWER SHARK"	499.000
GAME GEAR + "COLUMNS"	159.000
GAME BOY BASIC	99.000

Ritiro e vendita usato

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

Tutti i nostri prezzi sono IVA compresa e sono realmente quelli di vendita!!!(Salvo fluttuazioni valutarie)

2G&P 26223995

JOYSTICK fun

VIA LORENTEGGIO 38 - MI - TEL. 02/48952821 -4232606 - FAX 02/48952819

JAGUAR

SPEDIZIONE IN TUTTA ITALIA
PER TUTTO IL 1994
CONTINUA LO SCONTO DEL 10%

JAGUAR VERSIONE SCART **L. 589.000**

ALIEN VS PREDATOR **L. 139.000**

CHECKERED FLAG II **L. 129.000**

MAI PRIMA D'ORA
3DO NTSC A SOLE
L. 1.299.000

VERSIONE PAL **L.1.599.000**

MAD DOG MC CREE L. 145.000
MONSTER MANOR L. 145.000
TOTAL ECLIPSE L. 149.000
PEBBLE BEACH GOLF L. 164.900
NIGHT TRAP L. 139.000
LEMMINGS 129.900
STELLAR 7 L. 139.000

GENESIS

VIRTUAL RACING L. 169.000
S. OF RAGE III L. 129.000
OUTRUNNERS L. 115.000
WORLD HEROES L. 115.000
PRINCE OF PERSIA L. 119.000
CASTLEVANIA L. 119.000
BUBBA IN STIX L. 109.000

OLTRE 100 TITOLI PER IL TUO

GAME GEAR

offerta JOYSTICK del mese

T2 BOX PACCHETTO 2 TERMINATOR
ARCADE + PLATFORM
L. 99.000

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

CHAMPIONSHIP W.C. SOCCER L. 129.000
YOUNG MERLIN L. 159.000
EQUINOX L. 149.000
ROCKMAN SOCCER L. 179.000
EA SOCCER L. 145.000
GUNDAM V L. 170.000
VIRTUAL SOCCER L. 149.000
SKYBLAZER L. 149.000

OLTRE 100 TITOLI PER IL TUO

GAME BOY

offerta JOYSTICK del mese

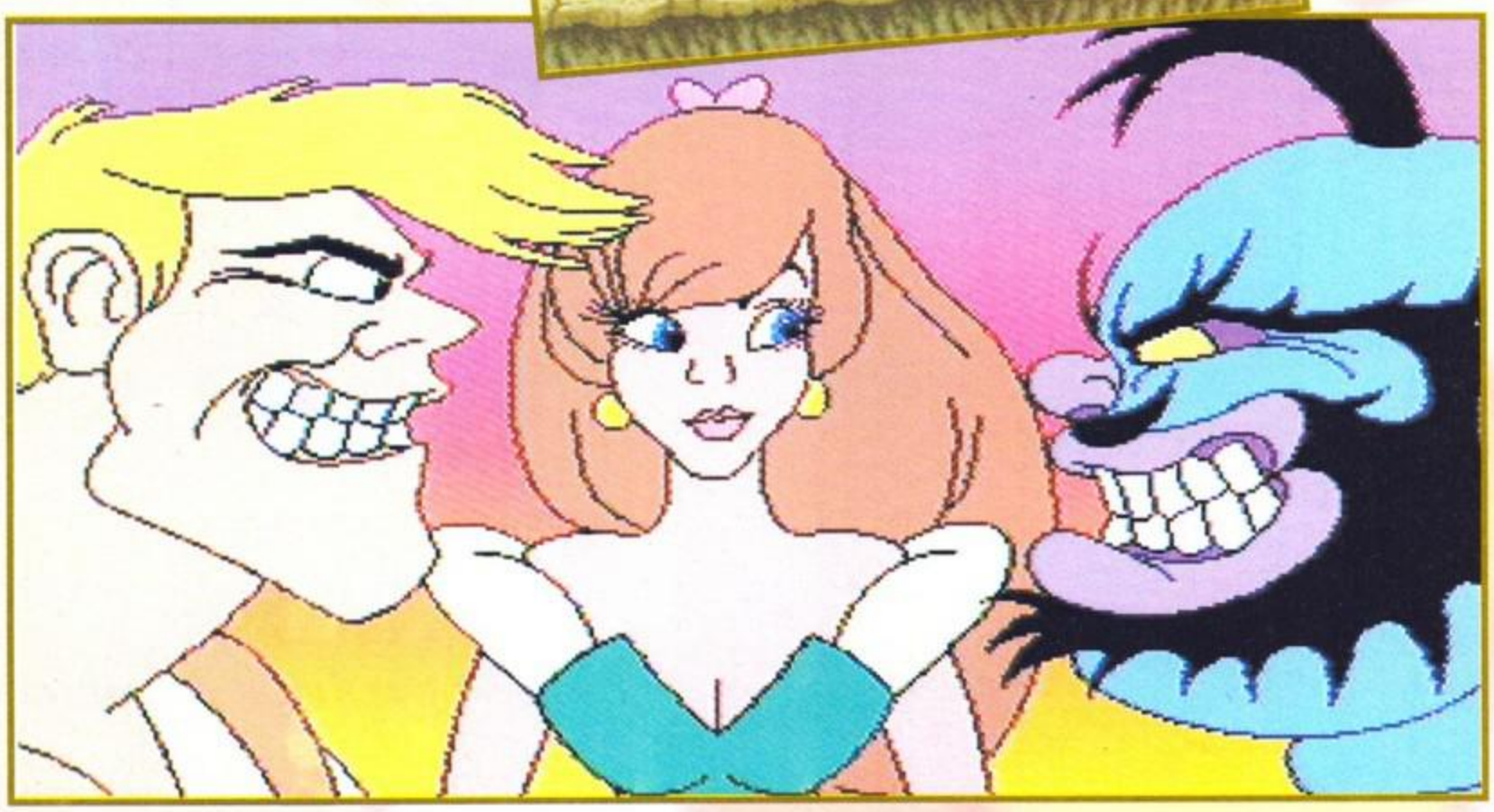
COOL WORLD + MISTER DO
L. 79.000

SPACE

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Quando lo vidi in sala giochi avrò avuto tredici o quattordici anni; ricordo che mi fece impazzire come nessun altro videogioco...

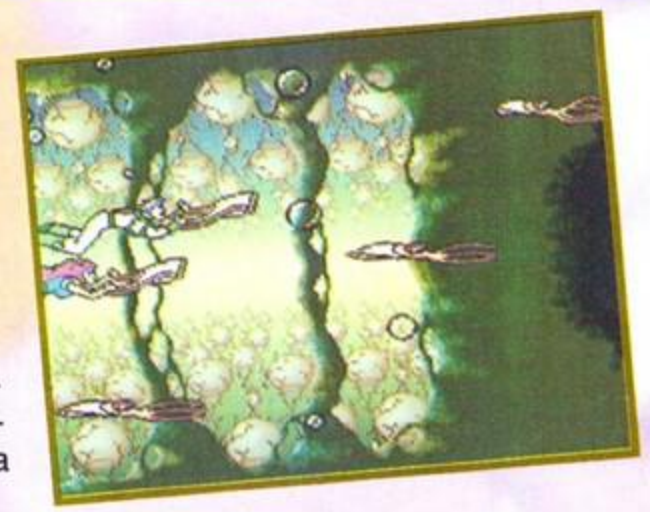
Desiderai ardentemente per almeno due settimane di riuscire a trovare un modo per procurarmi il denaro necessario ad acquistarlo. Dovevo averlo; anche se era un coin op e costava svariati milioni, dovevo possederlo a ogni costo. Quasi non dormii per qualche notte. Dragon's Lair mi era piaciuto, ma il coinvolgimento provato col primo esperimento di Don Bluth in campo videoludico era nulla, se paragonato a questo suo ultimo gioiello. Era sicuramente la colonna sonora e il continuo cambio prospettico a fare di Space Ace un capolavoro ineguagliabile. Sì, il meccanismo di gioco restava sempre quello rigido e poco interattivo del lasergame, ma la possibilità di trasformarsi e di scegliere strade alternative, oltre al fatto che i tempi di risposta e di esecuzione delle mosse erano di molto diminuiti rispetto al gioco di Dirk, conferivano a Space Ace un sapore tutto nuovo, diverso, più adrenalinico e ammaliante che lo faceva sembrare più vero, giocabile e interattivo. Avevi molto meno tempo per pensare e per agire, e gli stage ti lasciavano senza fiato (indimenticabile quello del duello sui caccia stellari); insomma, era come giocare a un film, anzi, com prendervi effettivamente parte. Ricordo come fosse oggi quando lo finii: non avevo mai provato fino ad allora così tanta gioia nel salvare una donzella in pericolo (forse ci si avvicinò la soddisfazione che provai la prima volta che salvai quella di Jungle Hunt).



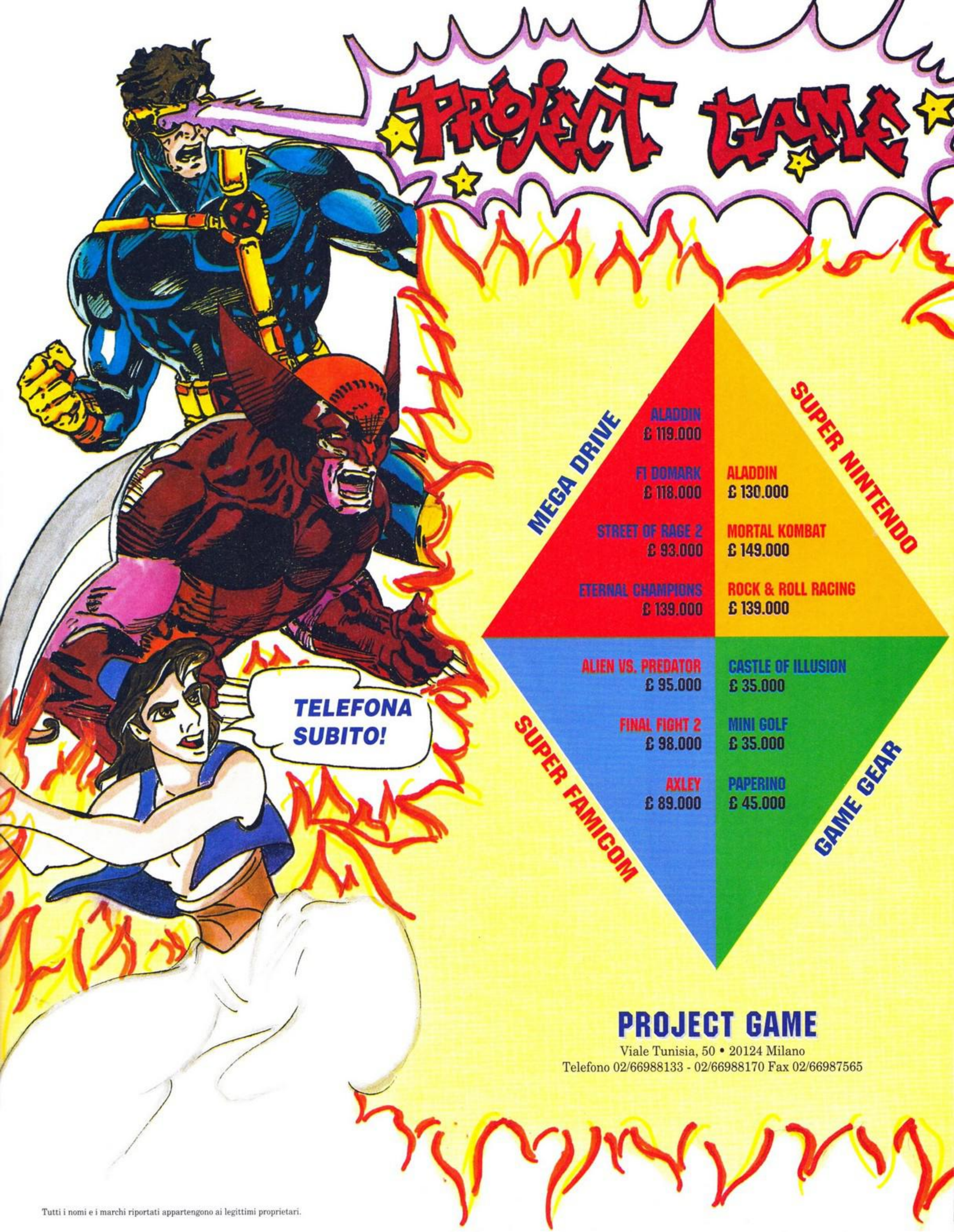
RAFFO

Bah, questa è la prima parola che mi viene in mente se penso a questo gioco; anche se graficamente è piuttosto carino, a livello di giocabilità è piuttosto scarso, per cui è consigliato o a quelli più bravi fra voi o a quelli che hanno bisogno di un bel pomeriggio frustrante, una volta ogni tanto...

Poi il coin op scomparve dalla sala giochi, altri ne arrivarono, ma Space Ace restò sempre nel mio cuore e, devo confessare, che nessun altro laser game, da allora, mi ha più regalato le stesse emozioni e lo stesso coinvolgimento. Pensate un po' che, a distanza di circa sei anni, mi sono comprato il lettore laser della Pioneer giusto per poterci giocare (e non sapete che gioia).
Ora mi trovo a recensire questa conversione sul figlioletto adorato di mamma Nintendo. Il fatto è che, in questi anni, di conversioni Space Ace ne ha avute un bel po' (così come Dragon's Lair, di cui ancora ricordo le due versioni per Commodore 64), e data la difficoltà, anzi l'impossibilità, di rendere fedelmente un gioco del genere, mancando la tecnologia di supporto adeguata, ho assistito a soluzioni di compromesso più o meno azzeccate. Per Amiga, ad esempio, hanno ridisegnato alcuni stage del coin op, digitalizzando i fondali e trasponendo fedelmente tutto il resto (nella conversione di Space Ace, però, mancava la possibilità di trasformarsi), col risultato che risultava perso gran parte dell'impatto grafico (sicuramente la cosa più importante), mentre restava inalterato il difetto fondamentale (l'unico) del coin op laser, e cioè l'inconfutabilmente rigido sistema di gioco. Ho allora molto apprezzato la soluzione di un annetto fa, adottata nella trasposizione di Dragon's Lair sulle Console Nintendo: il coin op veniva trasformato in un giocabilissimo platform, un giochino carino, insomma, ma è anche vero che così la fedeltà della conversione (e il feeling del gioco originale) andavano persi.
Ora, con questa conversione di Space Ace sul 16 bit Nintendo, credo si sia giunti alla soluzione di compromesso migliore (mancando, almeno al momento, una periferica cd rom) per questo tipo di gioco.
Praticamente gli schermi del coin op sono stati rifatti del tutto (e rielaborati in numerose situazioni di gioco) e adattati a un'azione che vivrete manovrando uno sprite (quindi maggiore giocabilità, tipica da console), ma costretti a fare (molto velocemente, vi assicuro) dei movimenti (ma sarebbe meglio dire azioni o percorsi) più o meno obbligati per superare vivi e interi i vari stage (e qui è presente quella, finora mai raggiunta prima, maggiore aderenza e fedeltà allo schema di gioco originale).

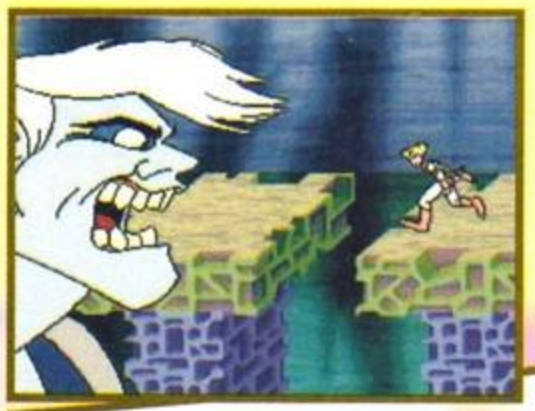


Il "difetto" della mossa giusta al momento giusto è quindi stato eliminato quasi del tutto, nel senso che non dovrete stare a guardare quel che succede sullo schermo influenzando più o meno spesso l'azione con un movimento particolare del joypad, ma dovrete invece muovervi in continuazione, prestando, però, bene attenzione ai movimenti che farete, dato che pochi (molto pochi) saranno quelli giusti per finire uno schermo. Questa geniale trasposizione di gioco ha permesso anche una pressoché totale presenza di particolari tipici del laser game da sala, che finora erano mancati nelle precedenti conversioni (prima tra tutte la trasformazione di Dexter, assente nelle varie conversioni computerizzate).
La storia è quella di un malvagio tiranno, tale Borf, pazzamente innamorato di una bella pùlzella che ha però già donato il suo cuore a un baldo giovine, l'eroe del caso, nomato Dexter. Si sa, in amore, come in guerra, tutto è permesso; e così il nostro Borf che, esteticamente parlando, non poteva neanche immaginare di avere una benché minima possibilità di spuntarla contro quel belloccio tuttomuscoli di Dexter,



Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari.

SPACE ACE



decide di:
1) rapire la bella;
2) trasformare l'odiato Dexter, mediante un raggio di sua invenzione detto Infanto Ray, in un... bambino.
In realtà, Borf vuole fare regredire Dexter fino allo stadio fetale, ma non riesce nel suo intento, e così Dexter si ritrova quattordicenne e forzatamente catapultato nei panni di un Indiana Jones futuristico, nel tentativo di salvare la sua amata. Tentativo che spetterà a voi, è ovvio.
Il gioco è una specie di platform (o almeno quello è il tipo di gioco a cui più si avvicina) in cui avrete da superare indenni le situazioni pericolose che vi si presenteranno in ogni stage.
La grafica è carina e colorata, il controllo dello sprite principale e le sue animazioni non sono certo da Oscar, comunque il tutto si lascia giocare e non è neanche facilissimo come potevo aspettarmi.
Insomma, Space Ace è la migliore conversione che potevano fare di un laser game sulla console, e preso sotto quest'ottica risulta un vero gioiello; per chi non ha mai potuto soffrire il coin op, potrebbe essere da evitare; un gioco carino, ma abbastanza nella media per tutti gli altri. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

SUPER NINTENDO

GRAFICA +colorata	85
SONORO +buona rielaborazione di quello originale	88
GIOCABILITÀ +se avete amato il coin op... - forse non troverete questo impossibile	80
LONGEVITÀ + riuscirete a finirlo?	85
IMAGINEER	80

MEGA DRIVE • GAME GEAR • MASTER SYSTEM • SUPER NES • GAME BOY

DISTRIBUZIONE SU SCALA NAZIONALE
SOLO PER RIVENDITORI

I NOSTRI PUNTI DI FORZA ?

SERVIZIO NOVITA' CON PROMOZIONI E SUPER OFFERTE SETTIMANALI
PRODOTTI ORIGINALI E GARANTITI - NESSUN VINCOLO DI QUANTITA'
CENTRO ASSISTENZA E RIPARAZIONE

SERVIZIO INFORMAZIONI AUTOMATICO 24/24 h
LISTINI OFFERTE - DISPONIBILITA' DI MAGAZZINO - STATO ORDINE
VOXonFAX 0332/767360

Db-Line

HELP LINE AMIGA
TEL. 0332/767383

DB-LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21040 BIANDRONNO (VA)
TEL. 0332/819104 - FAX 0332/767244 - BBS 0332/767277 - VOXonFAX 0332/767360

IMPORT

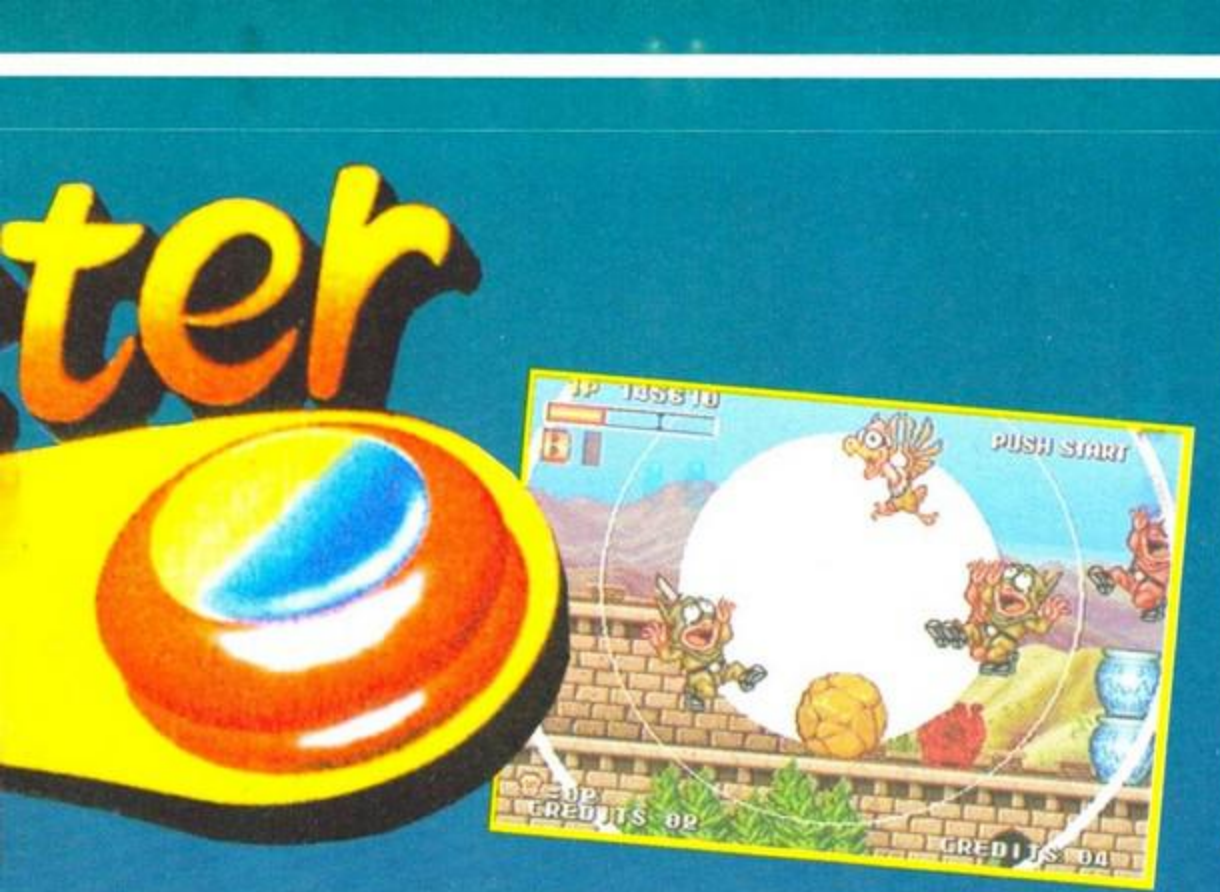
Spinmas

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

Oh, finalmente un gioco dove non bisogna andare alla ricerca di principesse rapite o crudeli distruttori di mondo: una volta tanto, l'unico scopo dell'avventura è quello di arraffare più soldi possibile.

Johnny e Tom, i coraggiosi avventurieri che occupano il posto di protagonisti all'interno della nostra storia, non sono come i soliti eroi senza macchia. Il loro scopo è, infatti, tutt'altro che nobile, e le loro epiche gesta sono guidate unicamente dalla ricerca di un cospicuo tesoro. Un tesoro che naturalmente non sarà facile da trovare, e che il crudele Dr. De Playne cercherà in tutti i modi di raggiungere per primo, ma che potrà comunque ripagare i due di tutte le loro fatiche, permettendo loro di condurre una vita allegra e spensierata (almeno fino alla prossima avventura). Per dirla tutta, nella ricerca del tesoro si avrà anche la possibilità di salvare Mary, la dolce ragazza di Johnny rapita dal crudele dottore, ma questo è soltanto un elemento secondario (e questi sono i postumi della Festa della Donna che si fanno sentire, eh Andrea? NdAlex).

Il vero protagonista della storia è, naturalmente, Johnny, che può cercare di venire a capo della difficile missione sia da solo che in compagnia del proprio amico. In entrambi i casi si hanno a disposizione quattro crediti, ciascuno dei quali comprende tre vite, a loro volta suddivise in livelli di energia. I due possono, naturalmente, saltare gli ostacoli, atterrare gli avversari colpendoli dall'alto e lanciarsi in devastanti scivolate. Oltre a queste canoniche possibilità, troviamo la possibilità di usare un'arma (inizialmente un letale yoyo, che potrà in seguito essere sostituito con ordigni più efficaci), l'immancabile smart-bomb, alias arma-fine-di-mondo, e l'attacco spirituale, una versione più potente e cattiva dell'arma attualmente in uso. Oltre allo yoyo, troviamo i "double", degli shuriken che vengono lanciati a coppie di due a



45° l'uno dall'altro, i "Globe", guantoni da lancio a lunga gittata, la classica "Bomb", il "Fire", proiettili di energia che sprigionano fiamme venendo a contatto con un ostacolo, le "Ice", frecce di ghiaccio super appuntite, e i devastanti "Thunder", missili a ricerca di cattiveria. La cosa interessante è che le smart bomb cambiano in relazione all'arma attualmente in uso, con effetti praticamente identici ma una buona varietà scenografica.
Oltre all'immancabile assortimento di cattivi, che spaziano da animali più o meno feroci a orrendi mostri gelatinosi, si possono trovare lungo il percorso anche cinque diversi tipi di bonus: i soldi, i frutti, la carne (questi ultimi due incrementano l'energia residua), le smart bomb e il "1-Up". La ricerca del favoloso tesoro si sno-

PIERMARCO

Spin Master rappresenta il tentativo, da parte della SNK, di uscire dalla strada dei picchiaduro che ormai la caratterizza indelebilmente. La Data East è una ditta abbastanza valida, che a suo tempo ha prodotto coin op carini e degni di nota (ricordate il vecchissimo e pluriconvertito Dragon Ninja?). Il risultato è un misto tra un platform e un beat 'em up a scorrimento. Insomma, è come se Clive Barker si fosse messo a scrivere libri di fiabe per ragazzi.
A me, Spin Master sa tanto di un ibrido non ben riuscito: l'azione sa tanto di già visto, e l'ho trovata ripetitiva dopo un paio di partite. Forse era meglio restare ai picchiaduro (a proposito, non vedo l'ora di avere tra le mani Art of Fighting 2!). Passo e chiudo.

da lungo tutto il mondo e, partendo dall'America, attraversa l'Egitto, la Cina e il Brasile, per poi finire nel covo di Dr. De Playne, veramente tostissimo da sbattere giù.
I punti di maggiore forza di Spinmaster sono, indubbiamente, la realizzazione tecnica (grafica e sonoro) e l'incredibile quantità di azione che ha luogo nello schermo, rendendo il gioco un vero e proprio coin op. I fondali sono rifiniti in maniera estremamente curata, gli sprite sono tipicamente colorati e "rotondi", lo scrolling è ottimo, la potenza di fuoco micidiale e il sonoro veramente buono. Naturalmente la velocità di gioco contribuisce in maniera positiva all'incremento della giocabilità che, malgrado la mancanza di stimoli differenti dal "distruggi tutto quello che si muove", risulta di alto livello. Meno positiva è invece la longevità di Spinmaster, vero e proprio punto dolente di tutto il gioco. I livelli sono infatti pochi e troppo corti e, malgrado l'alta difficoltà dei quadri finali, si rischia veramente di arrivare alla fine in troppo poco tempo. Questo potrebbe non essere un danno particolarmente grave se si trattasse di una comune cartuccia, ma pensando al prezzo dei titoli per Neo-Geo, viene davvero da chiedersi se valga la pena di spendere tanti soldi per giocare così poco...

Andrea Fattori

RAFFO

La prima volta che ho visto questo gioco ho detto: "Ma che bello", l'ultima volta che l'ho visto ho detto: "Che peccato"... ma perché ci dici ciò, direte voi, al che io vi dirò che come gioco è veramente molto simpatico (forse un po' troppo canonico); tutto insomma è fatto per essere elogiato; a parte la longevità, che con soli cinque livelli, raggiunge a malapena la sufficienza.

NEO GEO	
GRAFICA + eccellente definizione + molto veloce	93
SONORO + ottimi effetti - poca musica	91
GIOCABILITÀ + veloce e incasinato + prende subito	92
LONGEVITÀ + vario ma... - ... troppo corto!	74
DATA EAST	84

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

"Vengo da un futuro violento e terribile, da un futuro dove la speranza è morta. Vengo da un futuro dove ogni giorno si combatte per restare vivi, e dove le scorte di Nutella sono finite..."

Una testimonianza veramente agghiacciante, alla quale è quasi difficile credere: un mondo senza Nutella! Questo è, comunque, il principale motivo della guerra tra macchine e uomini, quella stessa guerra che ha riportato il valoroso Kyle Reese indietro nel tempo, nel disperato tentativo di salvare Sarah Connor dalla furia del Terminator.

Kyle proviene dal futuro - o meglio, da uno dei possibili futuri - per la precisione dall'anno 2020 (che sembra riscuotere un grande successo tra gli scrittori: è qui che sono ambientati tutti i romanzi di prossima fantascienza). Le città sono ormai ridotte a cumuli di macerie fumanti, nient'altro che spettri e ombre di un glorioso passato. Gli unici segni di vita sono le repentine esplosioni, i lampi accecanti delle sofisticate armi, le urla di dolore dei combattenti. Ma non si tratta di una delle solite guerre, di un conflitto scatenato dalla cieca cupidigia e dall'odio umano: questa volta sono le macchine a fare la parte dei cattivi. Macchine intelligenti, superavanzate, totalmente determinate a sterminare la razza umana.

Come si possa essere arrivati a una situazione tale è quasi un mistero: alcuni vedono l'incremento di potenzialità di un determinato computer, al quale è stata applicata la prima unità di I.A. (Intelligenza Artificiale), come la causa scatenante, ma la realtà potrebbe essere più tragica e sottile. Secondo accurati e attendibili studi, sembra infatti che intorno all'anno 2000 l'umanità sia rimasta totalmente a secco di Nutella, l'unica sostanza conosciuta capace di dare uno scopo alla vita. La conseguenza principale è stata un'apatia globale, che ha colpito tutti gli esseri viventi, riducendoli allo stato di vegetali. A questo punto è facile capire come il mega-computer-intelligente, trovandosi di fronte a una simile situazione, abbia deciso di prendere le redini della situazione, proclamando l'inutilità dell'uomo e ordinandone lo sterminio.

Qualunque sia, comunque, la reale causa, l'anno 2020 vede due agguerrite fazioni che si danno battaglia tra i resti del nostro pianeta: gli umani, guidati da un giovane e forte ribelle, e le macchine. Tra queste, oltre a micidiali ordigni da guerra, si nascondono anche i Terminator, androidi spietati e dalla forza inarrestabile, capaci di mimetizzarsi tra gli uomini per poi colpire con furia devastante. E proprio un Terminator, accompagnato da una schiera di robot menò perfetti ma comunque temibilissimi, è il crudele co-protagonista della nostra storia: un Terminator mandato dal Grande Computer indietro nel tempo, con la missione di trovare e uccidere Sarah Connor, unico vero ostacolo per il dominio delle macchine. Come una semplice donna potesse essere causa di tanti problemi per le macchine è un altro problema irrisolto. Secondo molti sarebbe stato da lei che avrebbe preso vita il futuro capo della ribellione umana, ma fonti più attendibili svelano un più sottile segreto: Sarah sa-

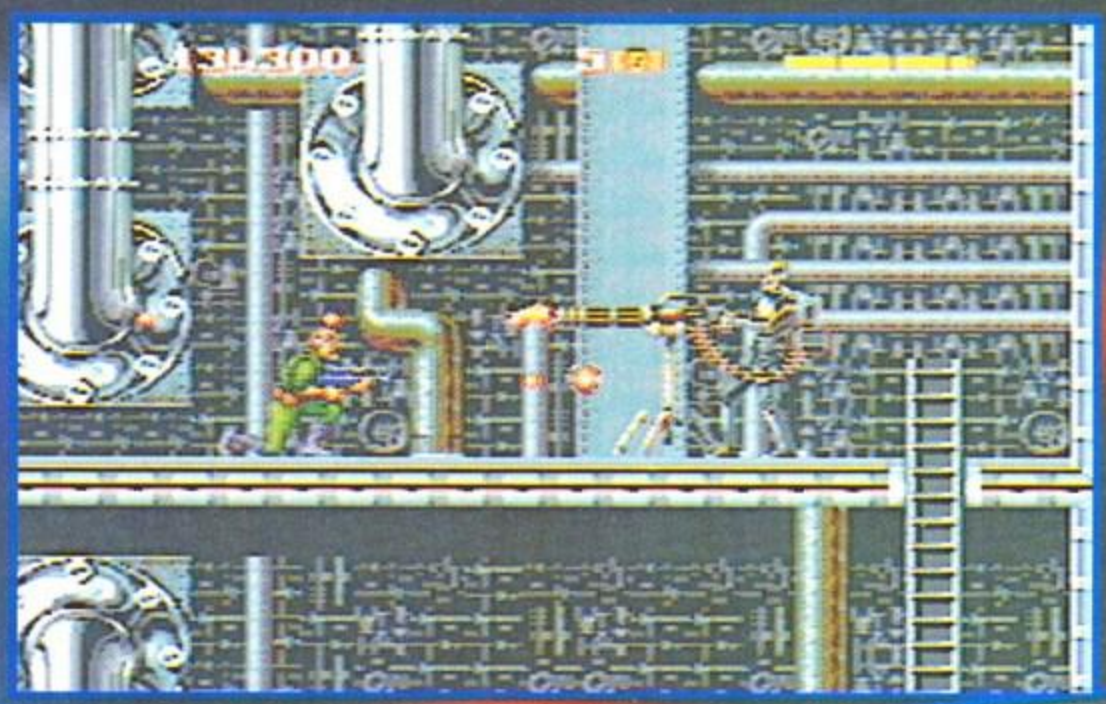
THE TERMINA

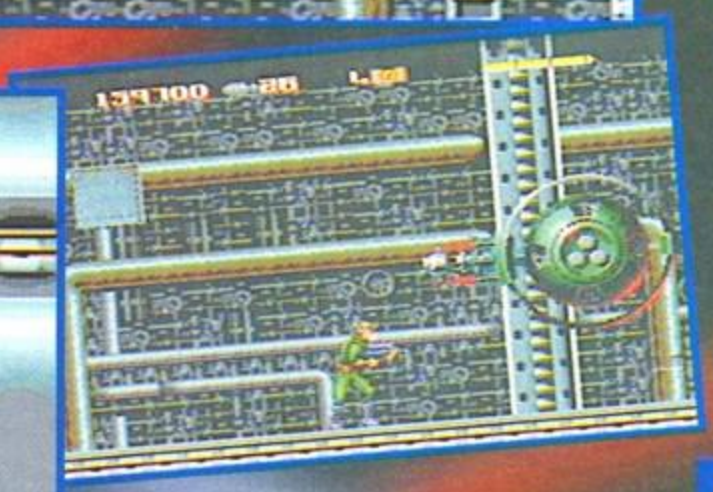
BDM

Uffa, io volevo essere il Terminator e invece anche stavolta mi è andata buca. Pazienza, perlomeno il gioco risulta abbastanza carino anche se a dire il vero non vedo la necessità di farlo uscire su CD. La giocabilità mi è sembrata abbastanza buona anche se tutto il gioco a lungo andare annoia un po'. Non si tratta altro che di sparare ai vari T numeroacaso e poco altro.
In definitiva vi consiglio Robocop VS Terminator, sarà su cartuccia, ma a me piace di più. Se lo avete già allora date un occhio a questo titolo, potrebbe piacervi...

rebbe stata l'unica umana capace di sintetizzare, artificialmente, la Nutella (e, come vedete, i conti tornano)!
La scena si sposta comunque nel 1990, in una tranquilla America destinata a ricevere la peggiore delle sorprese: a distanza di pochi minuti, dal futuro vengono materializzati Kyle e un Terminator, uno dei modelli più sofisticati, il primo con il compito di proteggere Sarah, il secondo con quello di eliminarla. Naturalmente il compito di guidare Kyle attraverso un mondo ignoto, ostile e pericoloso e, soprattutto, di affrontare il Terminator e le orde di robot, spetta a voi. Il nostro eroe, comunque, non è una persona normale: duro, deciso, capace di tutto, un vero guerriero destinato alla vittoria. Questo non significa che il tutto si trasformi in una scampagnata, ma almeno aiuta un pochino...
Il gioco è strutturato in livelli,

ciascuno dei quali contiene piattaforme, armi e nemici in abbondanza. Tra gli avversari si trovano, oltre ai replicanti di forma antropomorfa, anche una serie di macchine da guerra, di dimensioni più o meno ridotte,





teppisti e persino poliziotti dalle idee confuse. Naturalmente abbondano anche i bonus di energia, e se all'inizio bisogna accontentarsi di un misero fucile, procedendo con i livelli si possono mettere le mani su armi interessanti (dal lanciafiamme alle granate).
Il livello tecnico del gioco è piuttosto variabile e la grafica, in particolare, subisce sbalzi qualitativi abbastanza evidenti: se nel primo livello si può essere indotti a pensare che i programmatori abbiano dimenticato l'esistenza di un'estesa palette di colori, si viene subito smentiti dai quadri successivi, salvo poi tornare alla prima impressione dopo qualche altro livello. Questa mancanza di costanza si riscontra non solo nella qualità degli sfondi, ma anche negli sprite, che talvolta sembrano arrivare direttamente da un Master System. Bruttine invece le digitalizzazioni che segnano il passaggio da un livello all'altro, peraltro totalmente fuori tema rispetto a quello che avviene nel gioco. Va comunque detto che, nella maggior parte delle situazioni, la grafica è di alto livello, e che i momenti in cui scade sotto un livello discreto sono relativamente pochi.
Buone la giocabilità e la longevità, soprattutto grazie a un adeguato bilanciamento di difficoltà, al vasto assortimento di armi e nemici, e alla varietà dei livelli. L'unico appunto, in questo senso, è che oltre a sparare non bisogna fare nient'altro (alla lunga potrebbe diventare noioso), ma comunque chi cerca un gioco dove è necessario riflettere non si butta certo su Terminator...

Andrea Fattori

MEGA CD

GRAFICA + talvolta buona ma... - ... non sempre	82
SONORO + buoni gli effetti + discrete le musiche	84
GIOCABILITÀ + grande varietà + un sacco di armi e nemici	88
LONGEVITÀ + buona all'inizio... - ... ma poi stufa	83
VIRGIN	**84**

VIDEOLAND

VIA PECCHIO, 2 (MI) - ☎ 02/ 29402806

SUPER NINTENDO

SUPER NES + STREET FIGHTER II TURBO
L. 359.000

Addams Family
Alfred Chicken
Andre Agassi
Arcus Odyssey
Bases Loaded II
Battle Cars
Buggs Bunny
Buggs Bunny-Rabbit
Rampage
Champion League
Chavez Boxing
Choplifter III
Claymates
Cyberslider
Dream Probe
Equinox
Excaliber
Fire Stiker
Flintstones
Goal II
Joe & Mac II
Ken Griffey: Major
League B. Ball
Legend
Lemmings II: The Tribes
Metroid
Mickeys ultimate
Challenge
Mighty Max
MVP Football NFL
NBA JAM
Obitus
Peacekeepers
Pinball
Pro Sport Hockey
Rock'o Modern
Adventure
Sound Fantasy
Sport Illustrated
Ftball/B.Ball
Star Trek: Next
Generation
Stunt Race FX
S.O.S.
T2 Arcade
Tales Of Spike Mcfang
Time Trax
Troll Islands
Turn N' Burn: No Fly
Zone
Undercover cop
Untouchables
Well Dix
Wildsnake
Winter Extreme
Wizardry 5
Wolfnstein
Young merlin
Zool

MEGA SEGA CD

MEGA CD +
7 GIOCHI
L. 590.000

3rd World War
Alien Out Of World
Battle Of Fantasy
Dune
European Racers
Hidden Souls
Jeopardy
Mega Race
Mortal Kombat
Puggsy
Revenge Of Ninja
San Diego Zoo
Animals
Shadow Of The Beast
Weel Of Fortune
Who Shot Johnny
Rock
Powermonger

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE + 2 PAD
L. 259.000

Battleship
Beastball
Brett Hull
Bubba N Stix
Bubble & Squeak
Cesars Palace
California Games II
Cascade
Castelvania
Champ Pool
Charles Barkley
Chester Cheetah
Columns III
Dune II
Family Feud
Goofys History Tour
Joe & Mac
Mega Turrican
Mickeys Ultimate
Challenge
NBA JAM
Nobunagas
Prince Of Persia
Rainbow Island
Romance Of 3
Kingdoms III
Shanghai
Sylveter & Tweety
The Joung Indiana
Jones
Time Killers
Time Trax
Tin Head
Tom & Jerry Frantic
Antics
Total Carnage
Virtua Racing
Wheel Dix

PANASONIC 3DO

PANASONIC 3DO
+ 2 PAD + GIOCO
VERSIONE EUROPEA
L. 1.600.000

Microcosm
Out Of This World
Escape From
Monster Manor
Jhn Madden
Football
Twisted
Sewer Shark

ATARI JAGUARD

ATARI JAGUARD
+ GIOCO
L. 750.000

Trevor McFur
Raiden
Dino Dudes
Aliens VS Predator

NEO GEO

NEO GEO
+ 4 GIOCHI
L. 950.000

Cartucce
a partire da
L. 100.000
Spinmaster
Art Of Fighting II
Top Hunter

SI EFFETTUANO VENDITE AI RIVENDITORI

NOLEGGIO/VENDITA

SUPERNES/FAMICOM
MEGA DRIVE
GAME GEAR
NEO GEO
MEGA CD
3DO

VENDITA PER
CORRISPONDENZA
CON
CONSEGNA
IN 24 ORE

1° ED UNICI NEL
NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
1° AD AVERE PIU' DI 2000
TITOLI NOLEGGIABILI

NON È UNO SCHERZO !
VUOI AVERE TUTTI
I GIOCHI DEL
MEGADRIVE,
SUPERNES / SUPERFAMICOM

TELEFONA PER
SAPERNE DI PIÚ AL N.
02/ 29402806

PAGAMENTO CON CARTE DI CREDITO: VISA - AMERICAN EXPRESS - CARTA SI' - PAGAMENTI RATEIZZATI PERSONALIZZATI

VIDEOLAND Via Pecchio, 2 (Mi) - ☎ 02/ 29402806 - Fax 02/ 29525146 - M.M. Loreto

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E JAPAN

Mega Drive NTSC + Game	L. 249.000
Mega Drive 2 NTSC/Pal + Sonic 2	L. 279.000
Mega Drive 2 Ita + Game	L. 299.000
Mega Key	L. 35.000
Joy Pad 6 Button Sega	L. 59.000
Joy Pad 6 Button Honest	L. 49.000
Joy Stick 6 Button Fighting	L. 99.000

LE NOVITÀ

Addams Family	L. 119.000
Art of Fighting	L. 139.000
Beauty e Beast	L. 119.000
Dr. Robotnick	L. 115.000
Ethernal Champion	L. 139.000
Fifa International Soccer	L. 119.000
Hook	L. 119.000
Jim Power	L. 124.000
Joe e Mac	L. 119.000
Lethal Enforce	L. 139.000
Mutant League Football	L. 115.000
NBA Jam	L. 115.000
Nigel Mansel Racing	L. 119.000
Robocop 3	L. 119.000
Robocop VS Terminator	L. 124.000
Sensible Soccer	L. 115.000
Sonic 3	L. 129.000
Tom Jam e Earl 2	L. 124.000
Virtual Racing	L. Tel.

I RICHIESTISSIMI

Aladdin	L. 109.000
Bubsy	L. 99.000
Bulls VS Blazers	L. 99.000
Cuch Rock 2	L. 119.000
Cliffhanger	L. 115.000
Cool spot	L. 109.000
Dashing Desperados	L. 115.000
Dracula	L. 119.000
Ex Ranza	L. 89.000
Fantastic Dizzy	L. 109.000
Fatal Fury	L. 99.000
Flash Back	L. 99.000
Formula 1 Racing	L. 124.000
Gunstar Heroes	L. 119.000
Hauting Starring Poltergeist	L. 99.000
James Bond 3	L. 129.000
Jungle Strike	L. 109.000
Jurassic Park	L. 109.000
Kick Off	L. 109.000
Land Stalker	L. 105.000
Last Action Hero	L. 125.000
Megalo Mania	L. 115.000
Micro Machine	L. 99.000
Mortal Kombat	L. 125.000
NHLPA Hockey 94	L. 115.000
Puggsy	L. 109.000
Road Rash 2	L. 115.000
Rocket Knight Adventure	L. 99.000
Senna GP 2	L. 79.000
Shinobi 2	L. 89.000

Sonic 2	L. 79.000
Sonic Spinball	L. 109.000
Splatter Mause 3	L. 99.000
Street Fighter 2	L. 129.000
Street of Rage 2	L. 99.000
Sunset Riders	L. 109.000
Thunder Force IV	L. 59.000
Tiny Toons	L. 109.000
Turtles Hyper Stone	L. 115.000
Turtles Tournament Fighter	L. 129.000
Ultimate Soccer	L. 109.000
Wimbledon Tennis	L. 115.000
Winter Olimpic Games	L. 129.000
Zool	L. 125.000
Zombie ate my Neighbors	L. 115.000

LE OFFERTE DEL MESE

Another World	L. 79.000
Andre Agassi Tennis	L. 69.000
Batman Returns	L. 59.000
Captain America	L. 65.000
Chiki Chiki Boy	L. 49.000
David Robinson Basketball	L. 69.000
Donald Duck	L. 59.000
E.A. Hockey	L. 59.000
Golden Axe 3	L. 79.000
James Pond 2	L. 75.000
John Madden 92	L. 59.000
Kid Chamaleon	L. 39.000
Magis Saga	L. 65.000
Mistic Defender	L. 59.000
Tale Spin	L. 65.000
Tazmania	L. 59.000
Test Drive 2	L. 59.000
Thunder Force 3	L. 69.000
Thunder Force 4	L. 59.000
World of Illusion	L. 75.000

DISPONIBILI
VIRTUA RACING
E
STREET OF RAGE 3

Super Nes Scart	L. 259.000
Super Famicom Scart	L. 369.000
Super Nintendo Italy + Game	L. 299.000
Joy Pad	L. 36.000
Joy Stick Programmable	L. 119.000

LE NOVITÀ

Barbie Super Model	L. 139.000
Bastard	L. 169.000
Beethoven	L. 129.000
Championship Pool	L. 129.000
Dragon Ball Z 2	L. 179.000
Empire Strike Back	L. 139.000
Fatal Fury 2	L. 189.000
Flash Back	L. 129.000
Goes to Pink Hollywood	L. 129.000
Young Merlin	L. 135.000
Jim Power	L. 145.000
John Madden Football	L. 129.000
King of Monster 2	L. 189.000
Last Action Hero	L. 115.000
Megaman x	L. 139.000
NBA Jam	L. 129.000
NBA Shodown Basket	L. 139.000
NHL Hockey 94	L. 129.000
Rushing Beat 3	L. 159.000
Secret of Mana	L. 139.000
Sensible Soccer	L. 129.000
Side Pocket	L. 119.000
Super Bomberman	L. 119.000
Tetris 2	L. 169.000
Tony Meola S. Side Kicks	L. 129.000

I RICHIESTISSIMI

Aladdin	L. 139.000
Alien 3	L. 129.000
Another World	L. 145.000
Art of Fighting	L. 179.000
Blues Brothers	L. 139.000
Bubsy	L. 129.000
Castelvania IV	L. 129.000
Clay Fighter	L. 145.000
Daffy Duck	L. 139.000
Dracula	L. 119.000
Dragon Ball Z	L. 139.000
Equinox	L. 129.000
Exausted Heat 2	L. 109.000
Joe e Mac 2	L. 99.000
Jurassic Park	L. 139.000
Kiki Kiki Kay Kay	L. 149.000
Legend of Zelda	L. 109.000
Mario all Star	L. 129.000
Mazinga Z	L. 115.000
Mortal Kombat	L. 139.000
Nigel Mansel	L. 135.000
Parodius	L. 129.000
Ranma 1/2 2	L. 149.000
Star Wing	L. 129.000
Street Fighter Turbo	L. 149.000
Striker	L. 129.000
Super Mario Kart	L. 119.000
Super Volley Ball 2	L. 119.000
Turtles Torunament Fighter	L. 139.000
Wordl Heroes	L. 139.000

LE OFFERTE DEL MESE

Addams Family	L. 79.000
Addams Family 2	L. 79.000
Batman Returns	L. 59.000
Contra Spirit	L. 85.000
Dead Dance	L. 89.000
Final Fight 2	L. 59.000
James Pond 2	L. 85.000
Pop N Twee Bee	L. 89.000
Prince of Persia	L. 89.000
Rushing Beat	L. 69.000
Rushing Beat	L. 89.000
Street Fighter 2	L. 99.000
Tiny Toons	L. 89.000
Usa Ice Hockey	L. 89.000

MEGA CD

Mega CD 2 NTSC	L. 539.000
Mega CD 2 Pall	L. 539.000
CDX	L. 89.000
Batman Returns	L. 99.000
Cliffhanger	L. 129.000
Dracula	L. 139.000
Dragons Lair	L. 139.000
Ecco the Dolphin	L. 99.000
Final Fight	L. 79.000
Jaguar XJ 220	L. 129.000
Jurassic Park	L. 119.000
Lethal Enforce	L. 149.000
Microcosm	L. 129.000
Prize Fighter	L. 109.000
Sewer Shark	L. 109.000
Silpheed	L. 119.000
Sonic CD	L. 119.000
Wonder Dog	L. 79.000

TELEFONA PER I TITOLI E LE NOVITÀ NON IN LISTINO

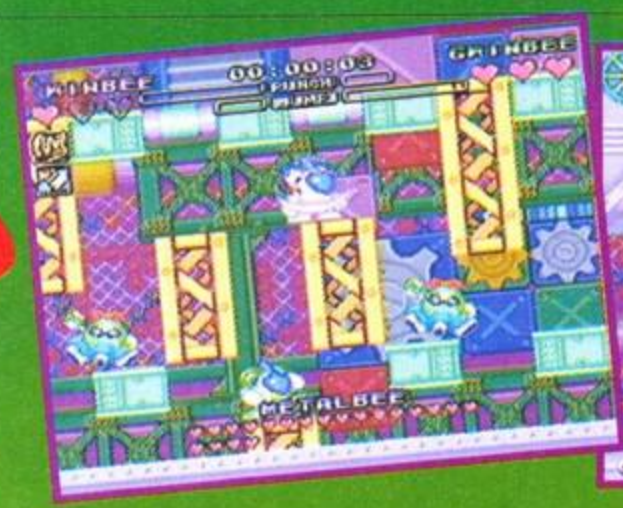
PER ORDINI
TEL. 0573/903277

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

I NOMI E MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	32
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Colorati fiorellini, soffici nuvolette, cieli azzurri e rosati... Che delicati e riposanti paesaggi! Quale gioco li avrà mai? Magari un educational per bambini? No, non proprio...



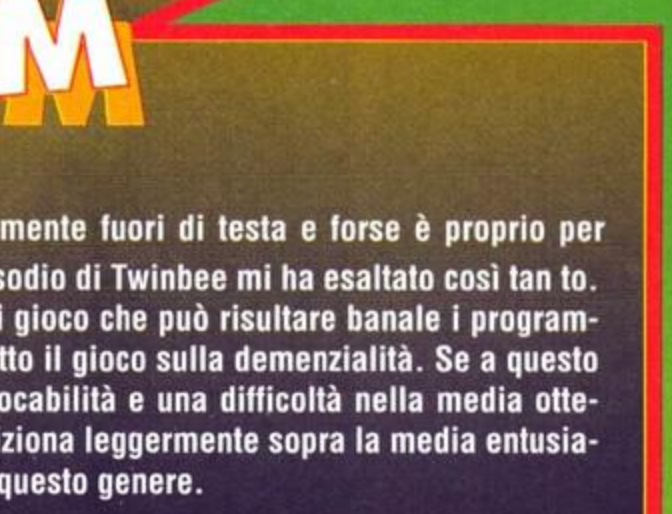
In realtà, sotto l'innegabile patina di dolcezza conferita dagli sfondi di Twin Bee 2, si nasconde un cattivissimo platform menatutto, dove piloterete un droide che salta, regala pugni e spara laserate, per di più correndo a velocità tali da fare indubbia concorrenza al famoso Sonic, lapalissiana mascotte di casa Sega.
Si potrebbe dire che l'arcinota Konami abbia voluto partire proprio dal tipo di gioco inaugurato qualche anno fa da Sonic, per volerne fare una simil versione Nintendiana, riveduta, corretta e ampliata, e tappare così del tutto un gap che, finora, appariva solo parzialmente colmato da cartucce tipo Road Runner vs. Wile E. Coyote (appunto, in stile Sonic). Ha quindi preso l'eroe di uno dei suoi shoot 'em up più riusciti, il Twin Bee già visto in Parodius e protagonista dell'omonimo sparattutto dell'anno scorso, e gli ha affiancato, oltre alla già nota compagna di avventure Win Bee, il fratellino Gwin Bee (ma, per caso, 'sti nomi li hanno presi puntando alla cieca sull'elenco telefonico?).
Beh, quelli della Konami potevano, a questo punto, anche risparmiarsi ulteriori ridicolaggini. Invece, come si apprende dalla presentazione, non ne avevano ancora abbastanza di sparare cannonate (eufemismo usato dalle mie parti). Potrei pensare che lo facciano apposta per risultare simpatici e umoristici, ma il fatto è che a me non

BDM

Io sono un tipo normalmente fuori di testa e forse è proprio per questo che il nuovo episodio di Twinbee mi ha esaltato così tan to. Al di là dello schema di gioco che può risultare banale i programmatori hanno impostato tutto il gioco sulla demenzialità. Se a questo aggiungiamo un ottima giocabilità e una difficoltà nella media otteniamo un gioco che si posiziona leggermente sopra la media entusiasmando tutti gli amanti di questo genere.

fanno ridere proprio per nulla. E a voi fa ridere, ad esempio, il sapere che il famigerato Gwin Bee, all'età di un anno, è alto ben sessantacinque centimetri, ed è in grado di pilotare (che ganzo, eh?) un droide ferocissimo, il quale, tra le altre cose, lancia letali sonaglini?
Credo sia puramente questione di punti di vista; e, sinceramente, dopo più di due anni che mi occupo di recensire giochi giapponesi per varie console, ho teorizzato che, oltre al famoso houmour britannico, esiste anche il particolarissimo houmour giapponese, da non confondersi con lo houmour caporedattoriale, che è poi tutta un'altra cosa (decisamente molto più cruenta NdAlex).

La squadra di questi tre agguerritissimi eroi (Twin Bee, Win Bee e Gwin Bee) è inoltre coordinata dagli sforzi del saggio dottore di turno (c'era in Goldrake, c'era in Mazinga, e allora qui come poteva mancare?), tale dr. Shinamon che, come apprendiamo dalla sua "interessantissima" scheda personale, ha sessantatré anni, pesa ben 72 chilogrammi e, indovinate un po', è alto centosessantaquattro centimetri. E ci pensate che quegli screanzati della Konami hanno avuto il coraggio di scrivere perfino l'età e il peso (e dico peso) di un'avvenente donzella come Win Bee? Non c'è più rispetto.
Twin Bee 2 è un platform in prospettiva laterale, a scorrimento multidirezionale, con un solo livello di difficoltà e tanti, tanti stage con passaggi segreti, schermi nascosti, bonus da raccogliere, armi extra da collezionare e, soprattutto, una miriade di droidi cattivi da prendere a botte. Per terminare uno stage dovrete trovare la classica uscita, e di lì, trasportati nel vostro quartier generale, scegliere, con l'aiuto del caro (e saggio, non dimentichiamolo) dottor Shinamon, lo stage successivo da completare, in una mappa computerizzata che li visualizza.
Sparacchiando o pestando i malcapitati droidi avversari avrete l'opportunità di raccogliere dei campanellini colorati che compariranno per l'occasione (sì, proprio come in Pop'n Twin Bee): a ogni colore corrisponderà un determinato potere (velocità extra, invulnerabilità temporanea, armi varie).
Lo schermo scrolla che è un piacere, il vostro robottino può farne



TMB

Sono davvero soddisfatto, dopo tante recensioni entusiastiche per questo nuovo giochillo della Konami, mi aspettavo grandi cose... e così è stato! Twinbee è giocabilissimo, ultra divertente e veramente fuori di testa, forse un po' troppo semplice, ma sicuramente un valido acquisto.

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

OFFERTE SUPERNINTENDO

ACCESSORI PER SUPERNINTENDO

Alimentatore AC/DC 220V	L.29.000
European adaptor SFX - 2 GOLD adattatore universale	L.29.000
Cavo scart per Snes & SF	L.39.000
JoyPad per SuperNintendo	L.39.000
Joypad programmabile per Supernintendo	L.69.000
Super Joystick Board 6 tasti	L. 59.000
PRO-5 ARCADE Board metallo	L. 89.000

SUPERNINTENDO - FAMICOM

ACQUATIC GAME	L.118.000
AEREO THE ACROBAT	L.125.000
ALADDIN	L.138.000

ALIENS 3	L. 99.000
ALIENS - PREDATOR *	L. 99.000
ARMA LETALE	L. 99.000
ART OF FIGHTING	L.138.000
ASTERIX	L. 99.000
BATMAN RETURN	L. 79.000
BATTLE MASTER (*)	L.175.000
BEETHOVEN	L. 99.000
BOXING LEGENDS OF THE RING	L.138.000
BRETT HULL HOCKEY	L.129.000
CACOMA IN BIZYLAND	L. 88.000
CHASE HQ 2 (*)	L.149.000
CLAY FIGHTER	L.145.000
COOL SPOT (*)	L. 99.000
DENNIS THE MENAGE	L.125.000
DRACULA	L.125.000
EMPIRE STRIKEBACK	DISPONIBILE
EXHAUST HEAT 2 (*)	L. 99.000
FAMILY TENNIS (*)	L. 99.000
FANTASY STORY (*)	L.168.000
FATAL FURY 2 (*)	L.169.000
FINAL FIGHT	L. 75.000
FINAL FIGHT 2 (*)	L. 99.000
FINAL STRETCH (*)	L.168.000
FIRST N.STAR KEN 7 *	L.175.000
FLASHBACK	L.125.000
GENGHIS KHAN II	L.168.000
GHOST BOY	L. 39.000
GOEMON 2 (*)	L.175.000
HARLEY ADVENTURE	L. 39.000
ICE HOCKEY (*)	L. 99.000
IKARI WARRIOR (*)	L. 99.000
IL TAGLIAERBE	L.138.000
INCREDIBLE CRASH D.	L.128.000
INSPECTOR GADGET	L.128.000
JOHN MADDEN '94	L.138.000
JURASSIC PARK	L.138.000
LAMBORGHINI CHALL.	L.128.000
LESTER	L.129.000
LETHAL ENFORCES + PISTOLA	L.175.000
MARIO ALL STAR COLL.	DISPONIBILE
MARIO'S T. MACHINE	L.135.000
MEGAROBOT GOLF	L. 99.000
MAGAMAN X	L.149.000
METAL MARINE	L.148.000
MONDAY N. FOOTBALL	L.148.000
MORTAL COMBAT	*OFFERTA*
NBA JAM BASKET	DISPONIBILE
NBA ALL STAR B. (*)	L. 68.000
NHL PA 94 - HOCKEY	L.138.000
NINJA BOY 2	L. 48.000
OUT TO LUNCH	L.109.000
PALADIN QUEST	L.119.000
PINK PANTER	L.119.000
R-TYPE 3 (*)	L.158.000
RIDDICK BOWE BOX.	L.125.000
ROCK'n'ROLL RACING	L.118.000
ROCKY RODENT	L.118.000
RUSHING BEAT 3 - FIGHTING	L.165.000
SECRET OF MANA	L.148.000
SENSIBLE SOCCER	L.118.000
SIDE POCKET Biliardo	L.128.000
SIM - ANT	L.118.000
SKY BLAZER	TELEFONARE
SOLDIER OF FORTUNE	L.158.000
STANLEY CUP HOCKEY	L.118.000
STARFOX-STARWINGS	L. 99.000
STREET FIGHTER II	L. 89.000
STREET F. II TURBO	L.149.000
STRIKER - SOCCER (*)	L. 99.000
SUPER BATLLETANK 2	L.138.000
SUPER BOMBERMAN	L. 99.000
SUPER CONFLICT	L. 49.000
SUPER NOVA	L.118.000
SUBER PINBALL (*)	L.175.000
SUPER PUTTY M. (*)	L. 88.000
T2 - JUDGEMENT DAY	L. 99.000
TETRIS COMBAT	L.168.000
TECNO BOWL	L.148.000
TIME SLEEP	L. 99.000
TOTAL CARNAGE	L.128.000
TRODDLERS	L. 79.000
TURTLE FIGHTING	L.148.000
TURTLES IV IN TIME	L. 68.000
UTOPIA	L.138.000
VEGAS STAKES	L.118.000
VOLLEYBALL 2 (*)	L.118.000
WHERE IS CARMEN...	L.118.000
WINTER OLYMPIC '94	L.128.000
WIZARD OF OZ	L.125.000
WORLD HEROES	L.145.000
WWF ROYAL RUMBLE*	L. 99.000
YOSHI'S COOKY	L. 49.000
YOUNG MERLIN	TELEFONARE
ZOOL	L.128.000

NOTA: i titoli con (*) sono in versione SUPERFAMICOM e funzionano su qualsiasi SUPERNES o SUPERNINTENDO mediante adattatore. I titoli rossi sono in offerta speciale.

NOVITÀ ! DISPONIBILE
RAMOS - SOCCER

SERVIZIO VENDITA PER RIVENDITORI QUALIFICATI

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

OFFERTA DEL MESE: NBA JAM - BASKET L. 129.000

DISPONIBILE YOUNG MERLIN - PREZZO SPECIALE

NOVITÀ ASSOLUTA !

NINTENDO 8 BIT - CONVERTER

Finalmente disponibile il convertitore universale per usare tutti i tuoi giochi del Nes sia italiani che americani !Potrai così usare gli oltre 5000 giochi disponibili, del Nes 8 bit, sul tuo SuperNes

L. 89.000

OFFERTA L. 118.000

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia.

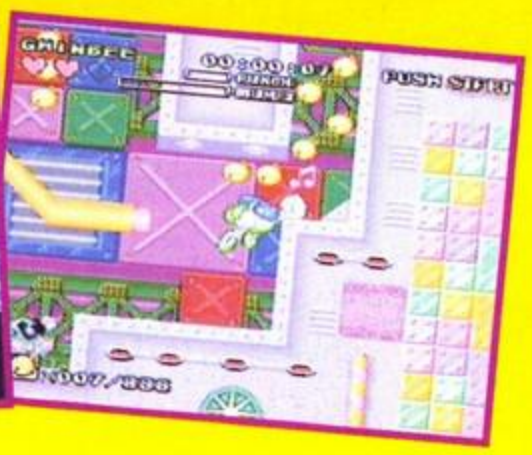
TWIN BEE 2

MA

Questo nuovo episodio della minisaga di Twinbee ha un andamento un po' strano: durante le prime partite sembra una cavolata mostruosa, con un po' di tenacia si scopre invece un giochino estremamente divertente, ricco di trovate gustose e piuttosto accattivante. Sorvolando sull'incredibile inutilità del modo a due giocatori (serve solo a finire prima il gioco con i soliti sporchi trucchi alla Bubble Bobble) e su un livello di difficoltà abbastanza scarso, rimane uno schema di gioco incredibilmente classico e altrettanto incredibilmente divertente. Tirando le somme, potremmo dire che Twinbee è più o meno "la solita roba", ma anche che vale la pena di dargli un'occhiata...

di tutte i colori (le bombe del vecchio sparattutto sono qui rimpiazzate da una specie di pugnobeam), e le musichette allegre danno quel tanto di voglia che invoglia (ma che carino giochino di parole) a continuare l'azione.
Personalmente, Twin Bee 2 non mi ha detto un gran che. Sì, la grafica è davvero piacevole a vedersi, l'azione è divertente, e il prodotto risulta indubbiamente giocabile, ma, in ogni caso, non mi ha attaccato al monitor più di tanto. Non so perché, ma credo manchi di quel qualcosa che trasforma un videogioco carino in un'abitudine quotidiana e imperitura.
Sarà che a me i giochi sull'umoristico non hanno mai fatto una grande impressione (ma Mario mi è sempre piaciuto un casino!)....
Comunque, ritengo che Twin Bee 2, che ripeto essere realizzato molto bene a livello tecnico, possa indubbiamente anche piacere ai più (o anche non dispiacere affatto). Il fatto è che la Konami non può deluderci, e quindi, al limite, sforna un qualcosa di opinabile a livello di coinvolgimento, ma certamente di non scadente a livello globale.
Eh, fossero tutte come lei, le ditte di software per il nostro sedici bit Nintendo; eviteremmo inconfutabilmente la marea di cartucce scadenti che, con l'esponenziale diffusione di questa console, disorienta spesso le scelte (e i conseguenti acquisti) di tutti noi felici possessori del gioiellino grigio. Ciao, Konami, alla prossima! Passo e chiudo.

Piermarco Rosa



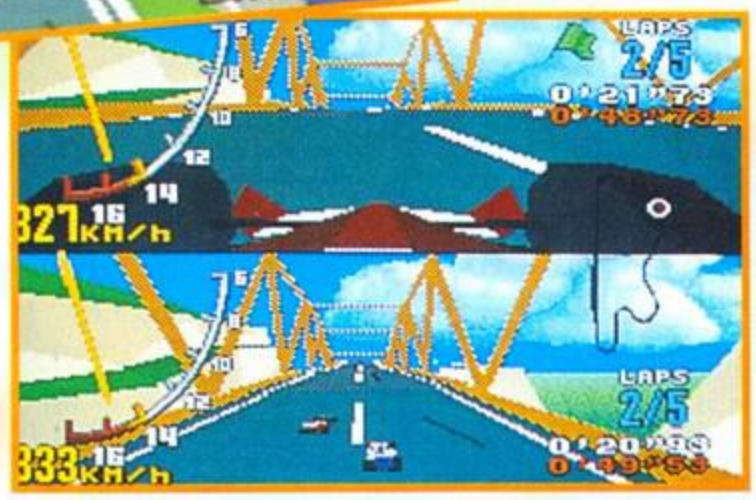
SUPER FAMICOM	
GRAFICA +pulita e ben disegnata	91
SONORO +appropriato	88
GIOCABILITÀ +immediato e divertente +veloce e giocabile	90
LONGEVITÀ +può durare tantissimo... -... come niente	89
KONAMI	89

VIRTUA

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Avete controllato la pressione della console? Il livello dell'olio del monitor? E l'assetto degli alettoni dei joy-pad? Sì? Allora... VIA!!!

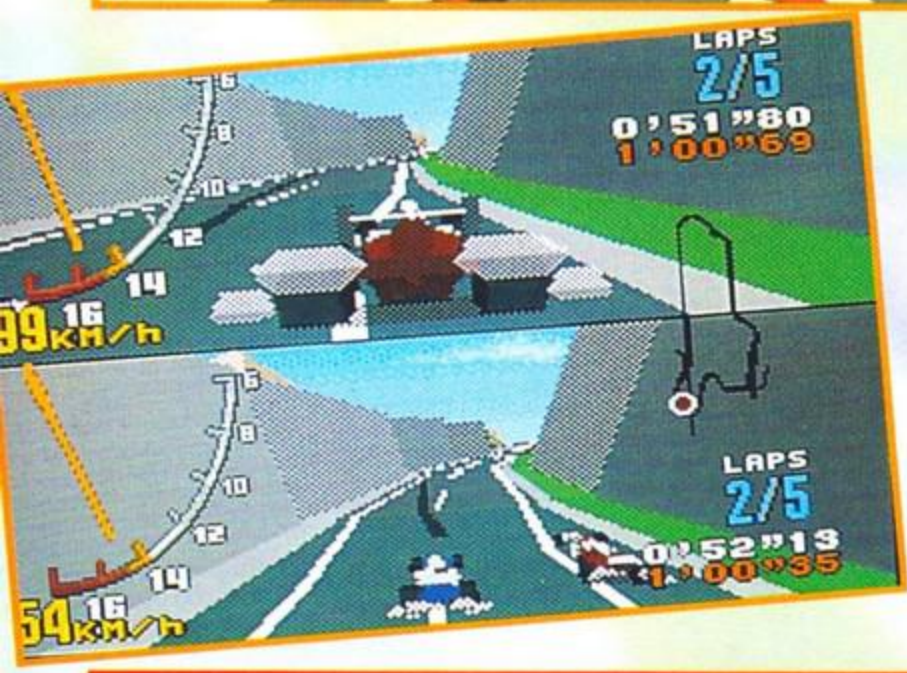
Di strada, dai tempi di Pole Position, ne è stata fatta veramente tanta (nel vero senso della parola), e Pole Position costituiva già un miracolo dell'elettronica in confronto ai primi giochi di guida della storia videoludica. Oggi, con Virtua Racing, si è arrivati a un nuovo punto focale dell'evoluzione dei videogiochi, un punto che sicuramente verrà ricordato a lungo.
Prima di tutto VR è il coin op che, più di tutti, ha concentrato su di sé l'attenzione dei giocatori in questi ultimi tempi: incredibilmente veloce, grafica stupenda, interfaccia perfetta, quattro differenti visuali di gioco, tre percorsi e la possibilità di duellare fino in sei contemporaneamente sulla stessa pista. L'arrivo nelle sale giochi di VR è stato da tutti accolto in maniera estremamente calorosa, e anche coloro che solitamente snobbano le simulazioni di guida si sono subito gettati nella mischia, per provare questa meraviglia della tecnica.



A una relativamente breve distanza dall'arrivo del coin op, ci troviamo di fronte all'uscita della prima conversione. In realtà non è un evento inaspettato, anzi: ci si chiedeva quanto tempo avrebbe impiegato la Sega a trasferire su console un titolo dal simile successo. Naturalmente sembrava più che prevedibile il risultato finale: era fuori di dubbio che si sarebbe trattato di un qualcosa di veramente squallido e misero. Badate bene, non si tratta di essere prevenuti, in questo caso. Semplicemente, dopo anni spesi ad attendere conversioni famose e dopo una lista pressoché infinita di delusioni, si finisce anche di credere alle favole.
Immaginate dunque lo stu-

RACING

pore generale quando sono arrivate le prime immagini e le prime demo del gioco per Mega Drive: uguale! Beh, quasi uguale... Naturalmente la grafica dei paesaggi era stata semplificata e di giocare in sei non se ne parlava proprio, ma per il resto lo spirito del gioco era stato conservato perfettamente. A questo punto si passa al secondo stadio dell'incredulità da conversione: "Sicuramente le demo e le foto sono state fatte apposta per stupire e creare attesa, ma la versione finale sarà assolutamente ingiocabile, piena di errori e lenta". Ancora una volta non si tratta di pessimismo cronico, ma dell'esperienza di giochi dalle demo stupende che si sono poi rivelati orrendi.

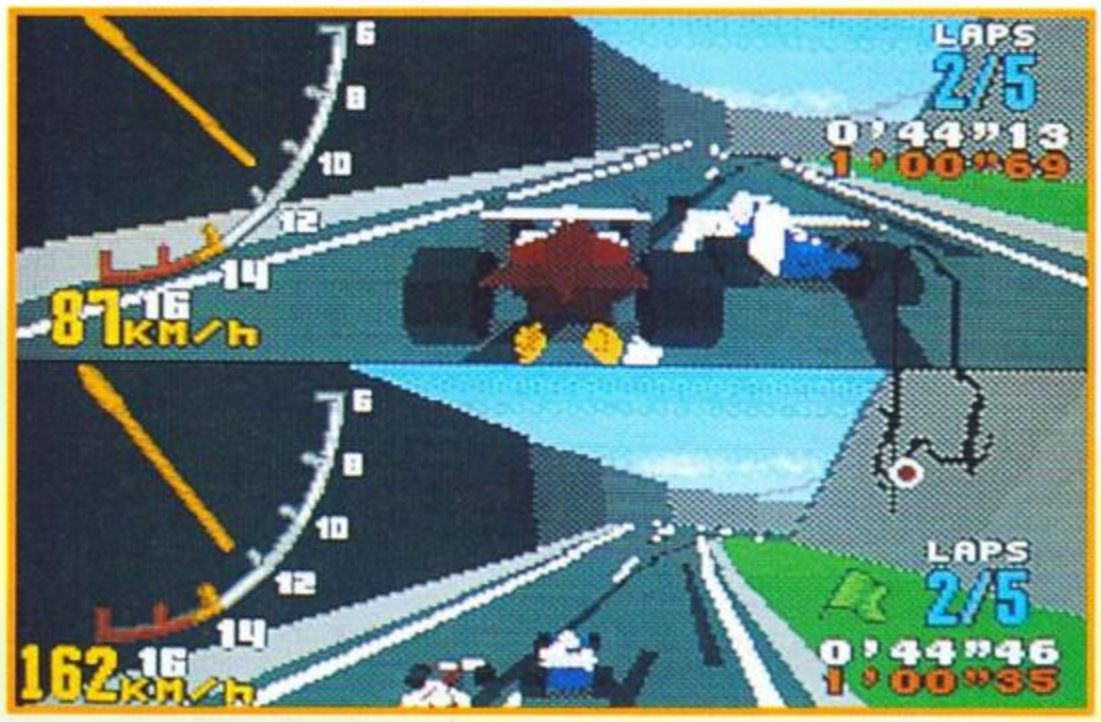


Il mese scorso si è infine arrivati a mettere le mani su una beta-version, ovvero una versione "quasi definitiva" del gioco, ancora da rifinire ma sostanzialmente funzionante; ed è in quel momento che a tutti sono schizzati gli occhi fuori dalle orbite... Velocità, grafica, giocabilità: tutto era immutato rispetto all'originale (eccetto i particolari a cui abbiamo già accennato prima)!

Inutile dire che, anche davanti all'evidenza, lo scetticismo non ci ha abbandonati del tutto. Ci sono volute molte partite prima di arrivare ad ammettere la grandiosità di Virtua Racing: pur essendo una beta-version, il gioco era praticamente perfetto!

Da quel momento è iniziata l'attesa per la versione definitiva: l'idea di avere il gioco, funzionante in tutto e per tutto, era troppo allettante per riuscire a resistere. E, finalmente, la cartuccia è arrivata.

Una volta accesa la console, ci si trova immediatamente proiettati nel mondo "vettoriale" di VR: una serie di riprese, effettuate con camera in movimento, mostrano i bolidi che sfrecciano sulla pista, il percorso e i box. A questa sequenza iniziale fa quindi seguito la prima di una nutrita serie di se-



BDM

E sai che ci vuole a fare un gioco veloce con un bel chippone in più! A parte gli scherzi, Virtua Racing è terribilmente veloce, bello e fedele (entro certi limiti, of course) all'originale da sala. Certo si nota una certa perdita di risoluzione della grafica, ma tutto è giustificato dalla mole che se ne trova nel coin-op. Certo se sentite il bambino grasso di fianco a voi che dice "io ce l'ho a casa uguale" o lo menate o vi fate invitare a casa sua e vi fate "prestare" la cartuccia. Se questo mese c'è un gioco da comprare per Megadrive questo è senza dubbio Virtua Racing, costerà un po' di più certo, ma volete mettere? Non perdetevelo per nessuna ragione al mondo...

VIRTUA RACING DAL VIVO...

No, non fraintendetemi, la Sega non ha intenzione di partecipare ai Campionati del Mondo con una propria squadra; semplicemente, ha deciso di sponsorizzare in blocco la Williams.

Come potrete notare dalle immagini la macchina di Senna, così come quella di Prost, sarà letteralmente ricoperta dal marchio Sega, con tanto di piedini di Sonic (tanto per restare in tema di velocità...) che spuntano o manine guantate di bianco che si posano sul cambio. Per i patiti dei videogiochi e della Formula 1 - in particolare per i tifosi della Williams - si prospetta un anno davvero ricco di soddisfazioni!

VOGLIA DI VINCERE!

Per tutti coloro che, già dalle prime partite, vogliono ottenere dei buoni risultati, ecco una serie di rapidi suggerimenti.

1° CIRCUITO: nella versione Easy, l'unica curva che può dare dei seri problemi è quella che precede il traguardo. Per riuscire a mantenere la strada è necessario rilasciare in anticipo l'acceleratore, salvo poi riprendere in uscita per mantenere la traiettoria. Non preoccupatevi se la vettura sbanda leggermente: la curva è larga e c'è abbastanza tempo per riprendersi prima che la pista inizi a restringersi, per cui potete anche lasciare andare leggermente la macchina, in modo da non perdere troppa velocità. Utilizzando un livello di difficoltà più elevato, diviene necessario rallentare anche nelle due curve sul ponte (in entrata e a metà), nonché nella serie che precede il curvone di fine pista.

In ogni caso, una volta che avrete preso confidenza con la vettura, dovreste essere in grado di ridurre i rallentamenti al minimo indispensabile, mantenendo per tutta la gara una velocità quasi massima.

2° CIRCUITO: anche se viene classificato come medio, è in realtà il più complesso. La pista è quasi sempre strettissima, a causa di numerosi lavori in corso e deviazioni, e le curve sono decisamente pericolose. Fate attenzione, in particolare, alla serie di curve che si trovano subito dopo alla galleria: rallentare è assolutamente necessario ma a livello Easy, con un minimo di allenamento, si può evitare di frenare. La pista risulta particolarmente ostica nella gara a un solo giocatore, dove è necessario superare molti avversari per aggiudicarsi una buona posizione. L'ideale per un sorpasso è il tratto di rettilineo che precede il ponte, o quello subito successivo, dove le prime curve sono piuttosto facili.

3° CIRCUITO: anche se le prime volte può apparire difficile, è in realtà estremamente lineare una volta che si è acquistata la necessaria confidenza. Tutta la prima parte della pista, fino all'ingresso della curva parabolica, non presenta difficoltà particolari, se si eccettuano un paio di momenti in cui è consigliabile rilasciare leggermente l'acceleratore. La parabola è l'unico, vero ostacolo: non sperate di cavarvela senza utilizzare i freni. In particolare, è consigliabile frenare con un certo anticipo, in modo da entrare in curva mentre si è già in ripresa. Dopo le prime partite dovreste comunque riuscire a mantenervi al di sopra dei 200 km/h.

La serie finale di curve, tra le pareti di roccia, richiede un notevole colpo d'occhio, soprattutto a livello Hard. Bisogna stare molto stretti, vicino al margine della pista, lasciando che la vettura proceda in maniera fluida.

CONSIGLI GENERICI

Naturalmente, la cosa peggiore che può capitare è capottare o andare a sbattere contro un'altra macchina. Cercare di superare nei passaggi stretti può causare più danni che benefici.

Quando si deve affrontare una curva insidiosa, è bene rallentare prima di entrarvi e riprendere una volta che la svolta è alla fine: in questo modo si riesce a mantenere un controllo migliore della vettura. Il cambio manuale, in questo caso, si rivela estremamente utile, poiché scalando le marce (e, quindi, diminuendo la velocità ma aumentando il numero di giri del motore) di guadagna in stabilità, e si può evitare di frenare. A volte, lasciare che la macchina slitti leggermente può essere un vantaggio, sempre che la pista permetta un recupero dopo la curva.

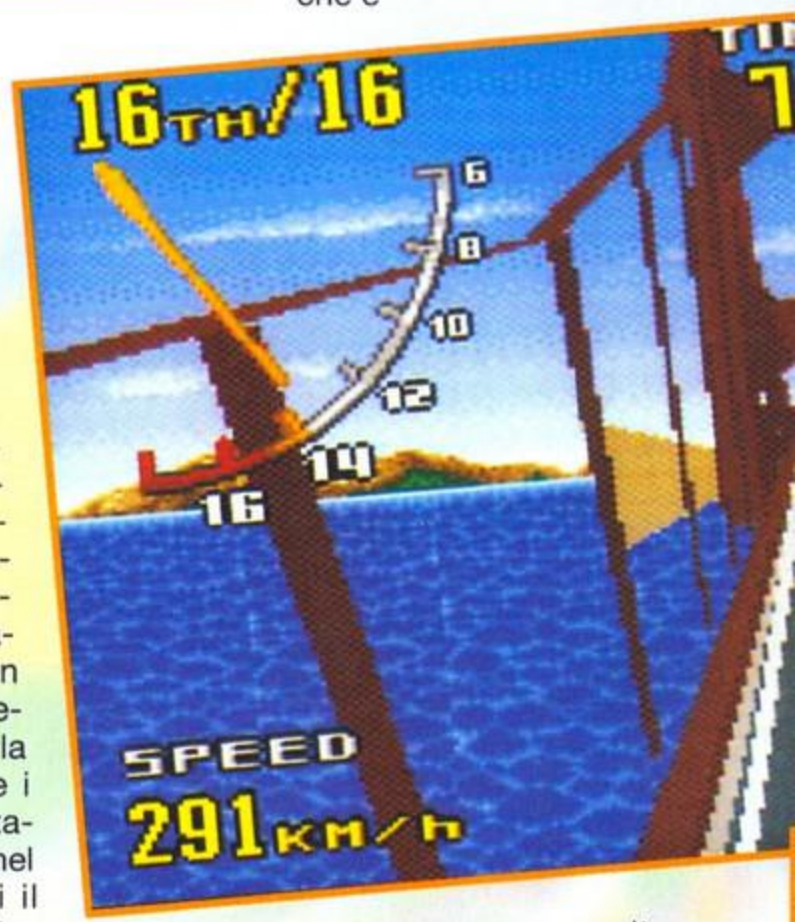
Un'ultima cosa: Virtua Racing tiene conto dell'effetto "scia", che consiste nella possibilità di raggiungere velocità superiori alla norma mettendosi in coda a un'altra vettura: utilizzando questo sistema, è possibile sfruttare gli avversari fino a quando si raggiunge un punto idoneo al sorpasso. Buon divertimento!

VIRTUA RACING

lezioni. Tanto per cominciare è necessario scegliere il tipo di gioco con cui ci si vuole cimentare: le possibilità comprendono giri di allenamento, con la pista totalmente sgombra e la possibilità di prendere un minimo di confidenza con curve e ostacoli vari, la gara singola - una sfida contro il tempo e, contemporaneamente, contro gli accaniti piloti gestiti dal computer, dove bisogna tagliare i check point entro un determinato tempo e superare tutti gli avversari - o la competizione a due, dove i contendenti si danno battaglia (senza altri avversari) nel tentativo di aggiudicarsi il primo posto.

Naturalmente la prima opzione è l'ideale per allenarsi, ma risulta comunque molto divertente.

Una volta scelto il tipo di gara, si passa a definire dettagli di seconda importanza, ma che risultano comunque fondamentali al fine del gioco. Per prima cosa bisogna scegliere il livello di difficoltà tra i tre disponibili: questo principalmente si traduce, una volta in pista, in una maggiore o minore tenuta del veicolo, dato estremamente rilevante, e anche in un diverso grado di abilità per quanto concerne gli avversari. A scelta del giocatore è anche la pista su cui ci si vuole cimentare: le possibilità sono in tutto tre (un numero piuttosto ricorrente in questo gioco e, considerando che si tratta del numero perfetto, direi che è

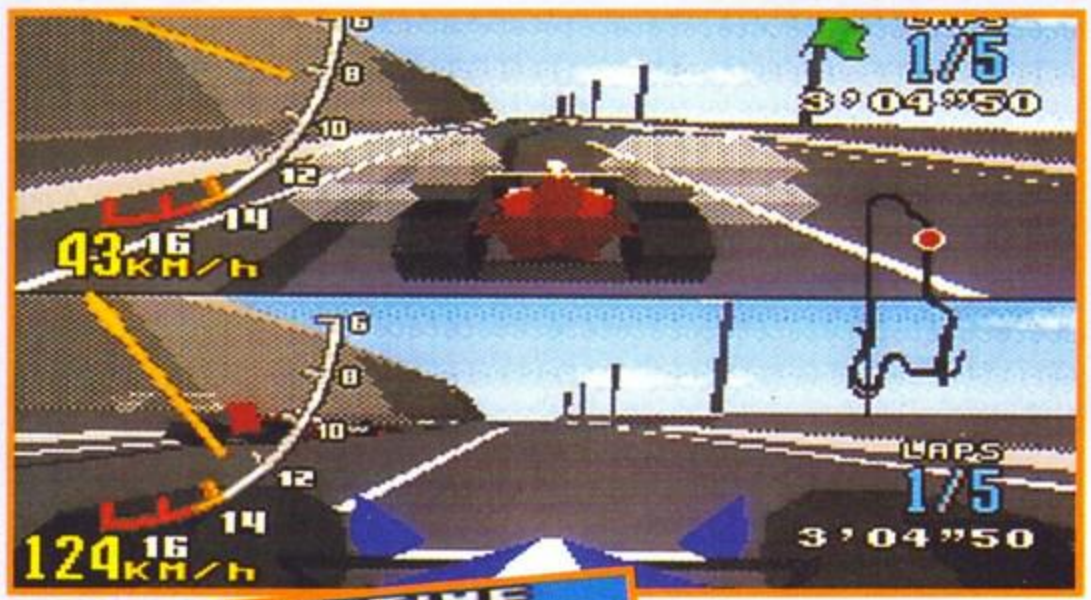


una scelta davvero azzeccata!), con i percorsi che vengono differenziati in base al grado di difficoltà. In realtà, su questo punto ci sarebbe qualcosa da dire, poiché il circuito numero due (teoricamente quello medio) risulta di gran lunga più complesso del terzo, ma comunque non è un problema rilevante. Infine si ha la possibilità, immancabile ormai, di selezionare il cambio automatico o quello manuale. La differenza tra queste due opzioni, come ormai hanno imparato anche i muri della redazione, è che nel primo caso non bisogna preoccuparsi delle marce, dedicando tutta la propria attenzione alla pista, mentre nel secondo si guadagna decisamente in ripresa ma la difficoltà è decisamente maggiore (a voi la scelta; normalmente si parte con le marce automatiche e, una volta presa confidenza con il gioco, si passa a quelle manuali).

Nella selezione a due giocatori subentrano anche ulteriori possibilità di scelta; fondamentalmente, affinché le gare siano equili-

SHIN

Non pensavo potesse essere possibile e invece... invece ce l'hanno fatta! Virtua Racing è bellissimo, simpaticissimo, divertentissimo (dai, dai, mandi...). A voler andare a cercare il pelo nell'uovo c'è da dire che in due alcuni particolari dei fondali sono stati eliminati per favorire la velocità e che non ci sono altri concorrenti in pista, ma vi assicuro che ciò nonostante mi sono divertito di più a giocarci così (testa a testa con Andrea Fattori, una battaglia all'ultimo centesimo...), piuttosto che da solo modello Grand Prix. Da non perdere.



sibile selezionare il tipo di cambio (automatico o manuale) indipendentemente, in modo tale che i contendenti possano utilizzare il sistema che preferiscono. Naturalmente la versione a due giocatori, che si svolge tramite split-screen (ovvero lo schermo diviso in due sezioni) presenta un dettaglio grafico minore, soprattutto per quanto concerne i paesaggi, ma non comporta alcun rallentamento di gioco e non risulta per niente fastidiosa (a differenza di altri giochi di guida, dove è facile confondersi).

Un'ultima (ma non ultima) selezione viene effettuata durante il gioco stesso, e riguarda la visuale: così come nel coin op, infatti, è possibile scegliere se utilizzare la vista dall'interno dell'abitacolo o da dietro la vettura. In quest'ultimo caso si può inoltre effettuare un'ulteriore scelta, spostando la camera più o meno vicina alla macchina (ci sono tre distanze tra cui scegliere). La scelta della visuale si rivela, in effetti, estremamente importante ai fini del gioco e del risultato, e influenza notevolmente lo stile di guida: se, infatti, una visione dall'interno permette di raggiungere un più alto grado di realismo e di percepire meglio l'ebbrezza della velocità, la ripresa esterna consente una quadro visivo più ampio, sia per quanto riguarda gli avversari in avvicinamento, che per la pista stessa. Anche qui la scelta è puramente soggettiva, ma senza dubbio la visuale interna risulta più difficile da gestire.

Come in tutti i giochi di guida che si rispettino, anche in VR è necessario tenere conto di eventuali incidenti, che influiscono negativamente sulle capacità della macchina: infatti, anche se le vetture sono invulnerabili, un incidente particolarmente serio può causare dei danni, che si traducono in perdita di velocità o stabilità. In questo caso, è necessario raggiungere i box e fermarsi per un rapido controllo. Un'ultima nota riguardate anche quando a scontrarsi sono un professionista e un novellino, esiste la possibilità di selezionare un diverso grado di "handicap" che, come al solito, si traduce in differente tenuta di strada, ma anche in una minore velocità e ripresa. Si deve inoltre stabilire di quanti giri dev'essere la gara che si vuole disputare: 5, 10, 15 o 20. Naturalmente è pos-

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

SUPEROFFERTE

FAX 051-344.906 o 345.100

DISPONIBILE

DISPONIBILE

VERSIONE MEGADRIVE L.TELEFONARE

STREET OF RAGE 3 versione PAL

per MEGADRIVE DISPONIBILIE!!!!!!

ASTRAL BOUT 2

DESERT FIGHTER

KING OF DRAGONS

WOLFENSTEIN 3D

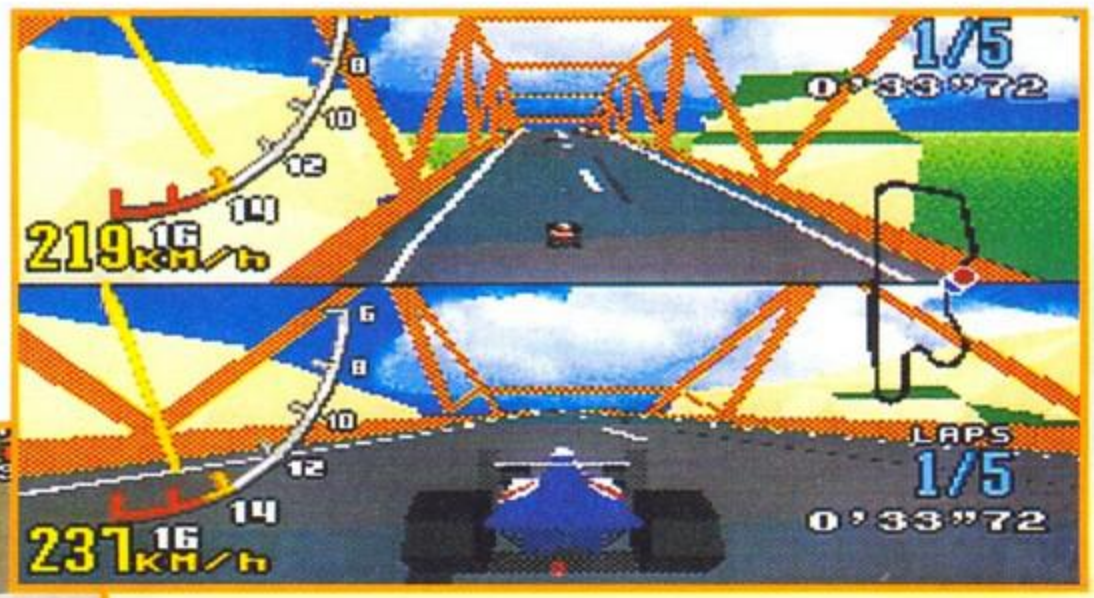
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA EUROPA

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

VIRTUA RACING

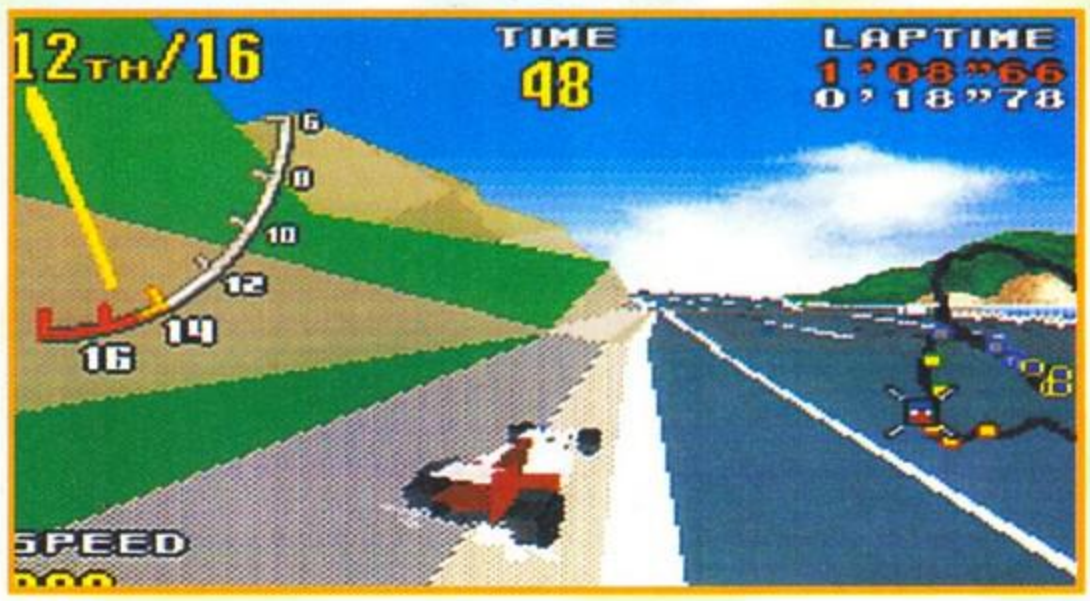
RAFFO

Oh là, finalmente si sono decisi a fare questa benedetta conversione... "Eh, ma chissà che schifo se l'hanno fatta su Mega Drive" direte voi; e invece no, vi rispondo io, Virtua Racing per Mega Drive è galattico: fluidissima la corsa, fluidissimi i cambi di inquadratura, e fluidissimo anche il caffelatte che bevo la mattina... in più, come se non bastasse, gran parte del fascino del coin op è rimasto invariato, e quindi anche il divertimento. Insomma, se volete giocare al miglior gioco di corsa sul 16 bit Sega, comprate Virtua Racing; se invece volete giocare al miglior platform game per Mega Drive... comprate lo stesso Virtua Racing, che non ve ne pentirete!!!



da la possibilità di rivedere le proprie imprese tramite replay: alla fine del percorso è infatti possibile decidere di rivivere le emozioni della corsa, gustandosi le proprie prestazioni attraverso le telecamere esterne, disposte in diversi punti del percorso.
Per quanto riguarda la grafica, è quasi inutile sottolineare il grandissimo lavoro che è stato fatto: i vettori si muovono ad altissima velocità, mantenendo però un grande dettaglio e la massima fluidità, quasi alla pari della versione coin op. Rispetto a quest'ultima si nota una minore definizione del paesaggio, dove mancano alcuni elementi puramente ornamentali, ma lo spirito viene mantenuto perfettamente integro. Lo stesso si può dire del sonoro che, comunque, non gode dell'effetto stereo del coin op, né tantomeno dei superamplificatori da sala giochi. Il punto veramente impressionante è, comunque, la giocabilità: velocità, fluidità, complessità delle gare, immediatezza dell'interfaccia, tutto concorre a creare un prodotto veramente divertente, dal quale è praticamente impossibile riuscire a staccarsi (vi basti sapere che io e Shin abbiamo passato 6 ore, praticamente ininterrotte, gareggiando sullo stesso circuito)(e stavate per essere seccati dal buon vecchio MA - a ragione, del resto - che aveva bisogno del MegaDrive per fare le foto NdAlex). Un discorso particolare merita invece la longevità: la prima impressione, vedendo il numero limitato di percorsi (solo tre, in confronto con le decine proposte da altri titoli), la mancanza di altre vetture nella versione a due e l'invulnerabilità dei bolidi, è quella che Virtua Racing possa divenire noioso nel giro di pochi giorni. In realtà, dopo averci giocato per svariate ore, ci si rende conto che la sfida si fa sempre più emozionante e coinvolgente: record da battere, parti dei percorsi in cui si vuole raggiungere un risultato migliore e livelli sempre più difficili da superare - senza contare l'eventuale ricambio di sfidanti, che non mancheranno di accorrere in massa per poter mettere le mani su VR - contribuiscono notevolmente a mantenere l'interesse sempre ben vivo.
Quale può essere dunque il giudizio riguardo un gioco simile? Naturalmente il più positivo possibile, e se non fossi contrario, per principio, ai facili entusiasmi sarei portato a dare a Virtua Racing il massimo dei voti, in tutto. Non perdetelo, assolutamente!!!

Andrea Fattori



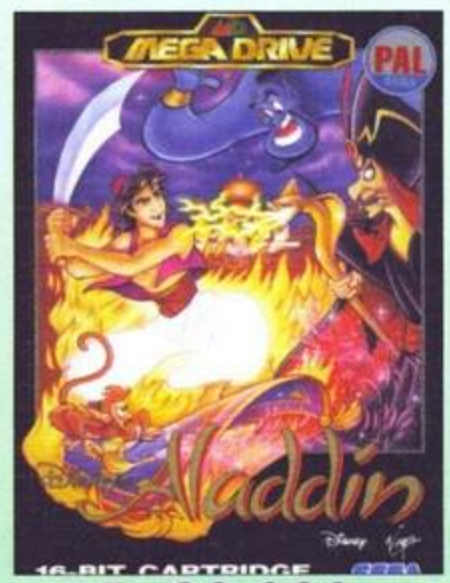
MEGA DRIVE	
GRAFICA + velocissimo + grande fluidità	96
SONORO + ottime musiche + effetti OK	93
GIOCABILITÀ + conquista subito e... + ... non delude!	97
LONGEVITÀ + coinvolgente al massimo + indimenticabile	94
SEGA	96

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

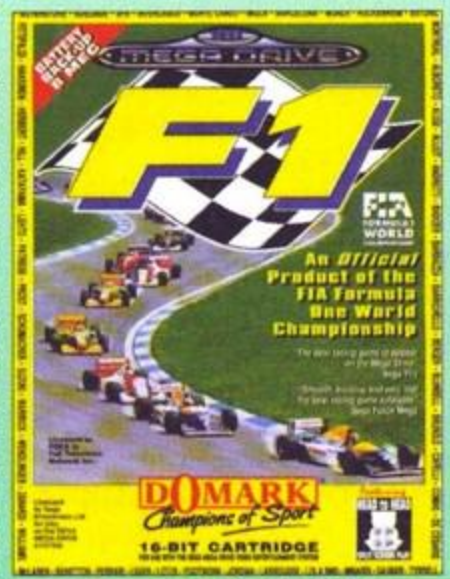
L. 125.000

L. 89.000

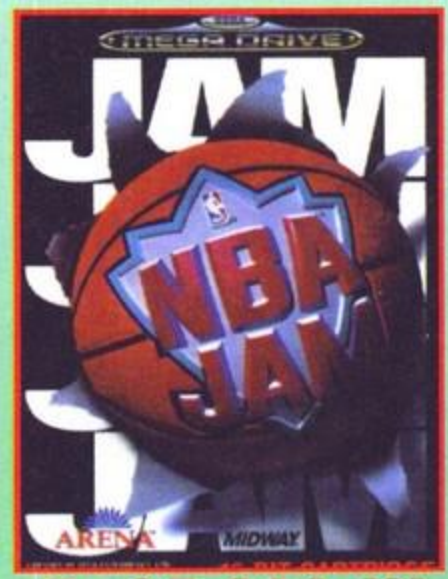


L. 99.000

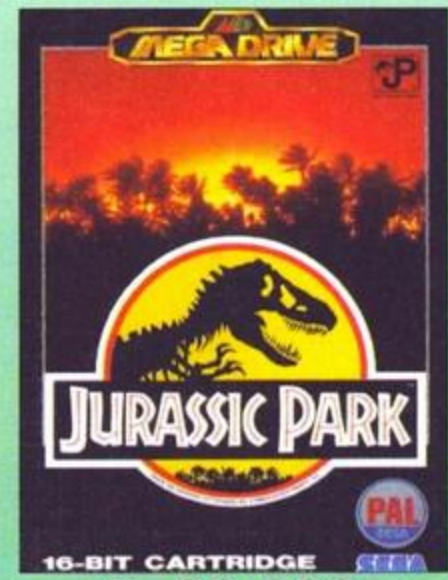
L. 119.000



L. 119.000

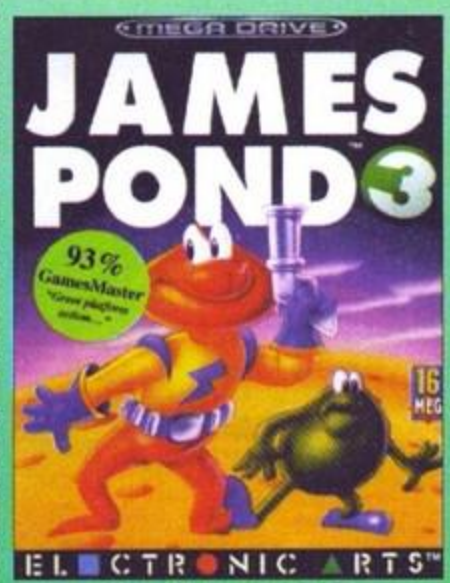


L. 95.000 !!!

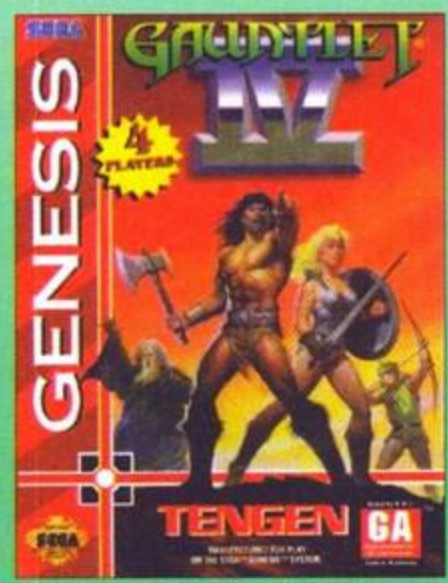


L. 89.000

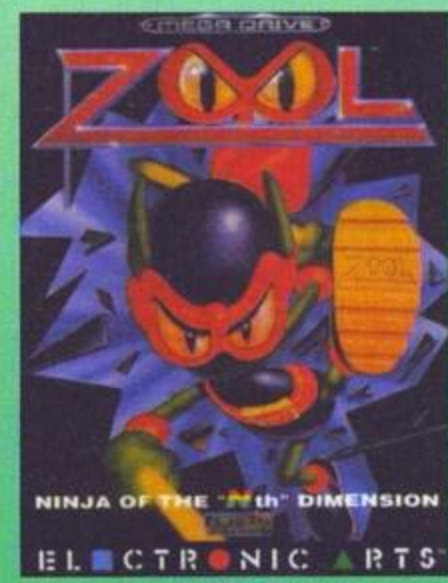
L. 99.000



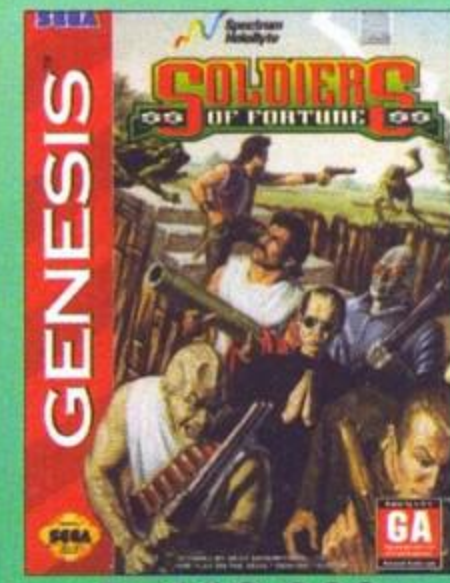
L. 85.000



L. 99.000



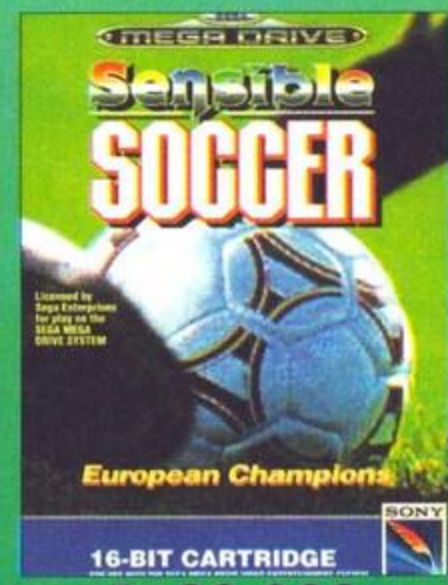
L. 99.000



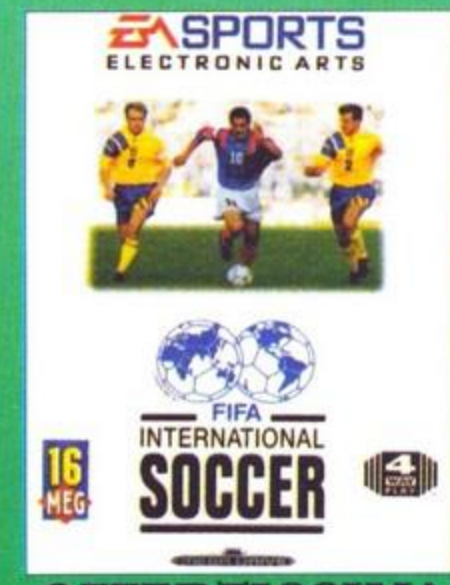
L. 119.000

L. 119.000

L. 109.000



L. 99.000



OFFERTISSIMA

IL PIU VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

VIRTUAL SOCCER™

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Virtuale. Virtua Fighters, Virtua Racing, Realtà Virtuale... Sesso Virtuale. Ormai questo termine lo usano ovunque e questo Virtual Soccer della Hudson Soft non sfugge alla regola...

Ma cos'ha di così innovativo per potersi assumere il peso di un termine come "Virtuale"? Beh, non trattandosi di un sistema RV, apparentemente nulla, anche se a questo nuovo arcade sportivo targato Hudson Soft e pubblicato sotto etichetta Virgin bisogna dare il merito di avere tutta una serie di opzioni e tutta una serie di accorgimenti che lo rendono molto particolareggiato ed estremamente vicino alla realtà. Per esempio, durante lo svolgimento dell'azione, si possono fare scivolate, spallate, passaggi a rasoterra, a pallonetto e tiri in porta. Ci sono i falli, con relative ammonizioni o espulsioni, i giocatori si possono infortunare, entrano i massaggiatori e i barellieri... e chi più ne ha più ne metta.

Ma non è finita. Le opzioni presenti nel menu iniziale permettono di scegliere ben tre visuali differenti (da tre quarti da dietro, di lato e da tre quarti dall'alto), due diverse velocità di gioco, quanto deve rimbalzare la palla sul terreno di gioco, il vento, che tempo fa e via dicendo. Si può partecipare a ben tre differenti tornei: Continental Cup, National Shields e Custom Trophy; altri non sono che la classica fase finale di una coppa a eliminazione diretta (Coppa del Mondo docet), una lega tra nazionali (tipo campionato a punti) e un torneo con delle squadre create da voi (a tale proposito vi dico subito che ovviamente c'è un'opzione relativa anche per poter creare delle squadre personalizzate). E' possibile infine partecipare a delle amichevoli di preparazione alla coppa del mondo oppure scegliere se impratichirsi col metodo di controllo prima di affrontare un campionato intero. Naturalmente una volta pronti a entrare in campo dovrete anche scegliere che tattica adottare e a tale proposito mi sembra quasi inutile dirvi che potrete sbizzarrirvi un po' come volete (4-3-3, 2-3-5, 5-3-2, 4-2-4, 4-4-2, eccetera eccetera).

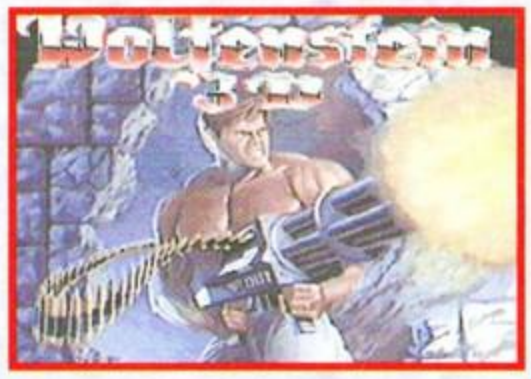
Alla fine di tutto questo discorso solo un appunto: se fosse stato curato un tantino meglio, tecnicamente parlando, poteva essere un gran titolo; così com'è risente di alcune limitazioni a causa delle routine non proprio perfette e al metodo di controllo non proprio immediato.

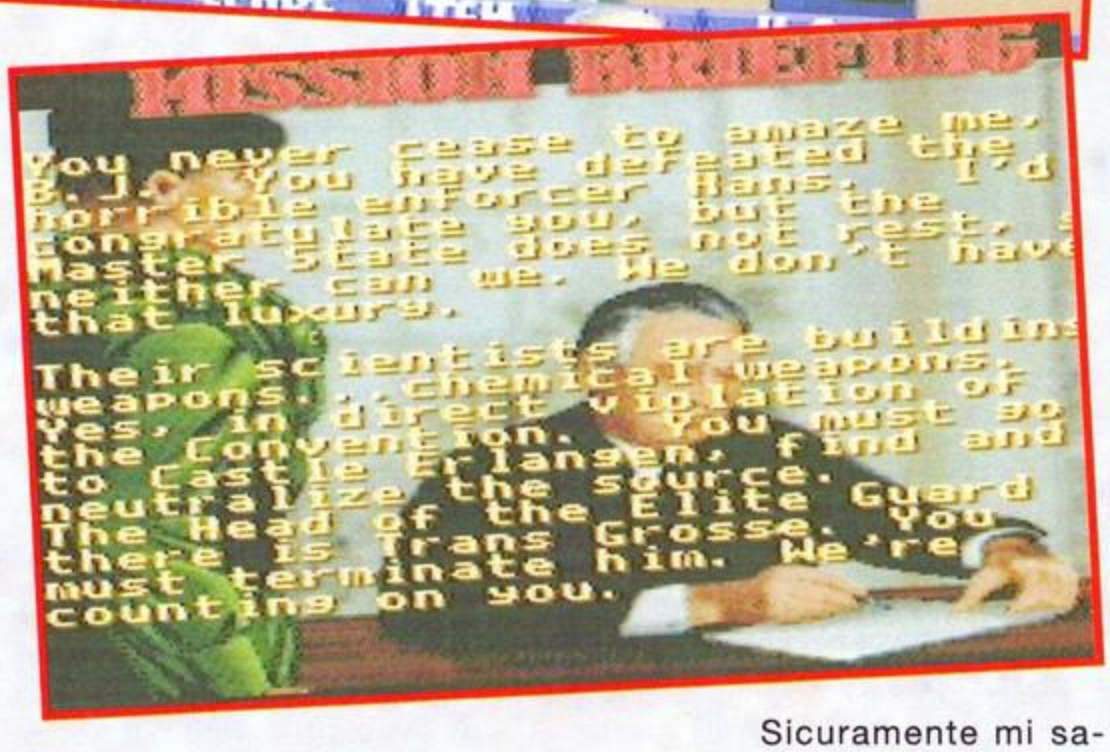
Shin

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + Uso intensivo delle rotazioni e dello zoom... - Grafica semplicistica.	75
SONORO + Musiche carine...	81
GIOCABILITA' - Un po' difficile il metodo di controllo... + dopo un po' diventa divertente.	75
LONGEVITA' - C'è di meglio sul mercato...	73
VIRGIN	75

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

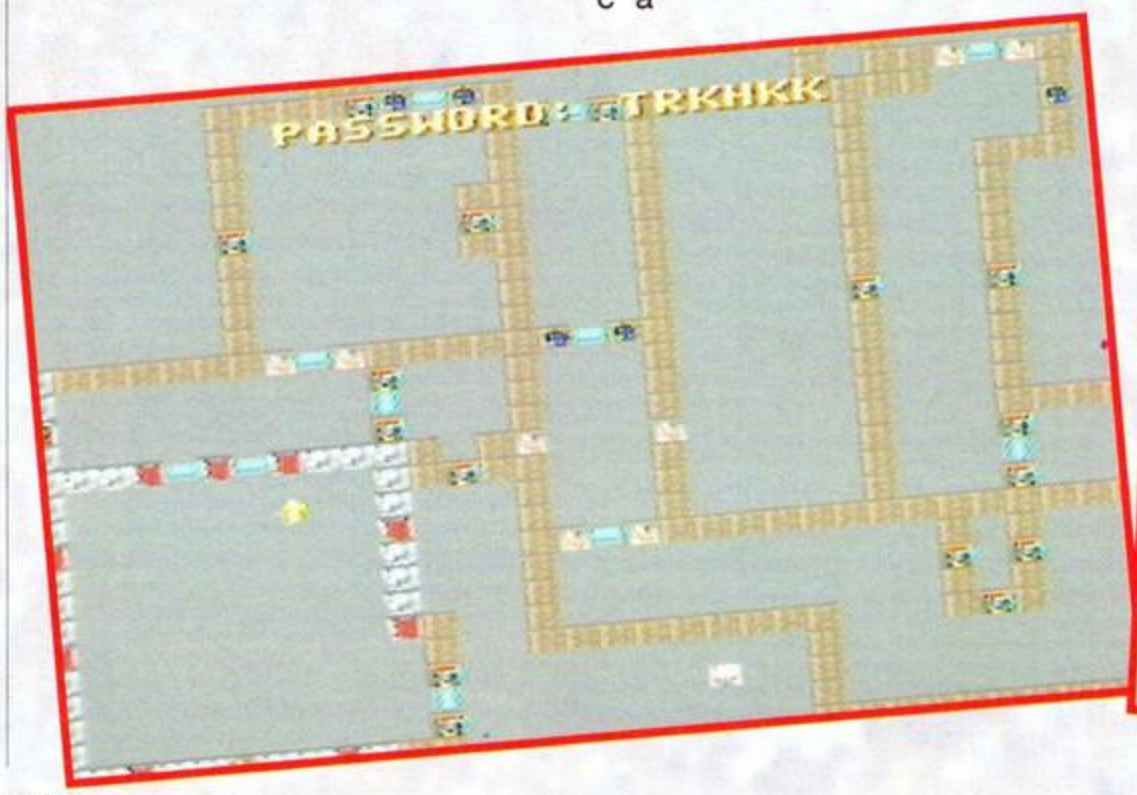
Wolfenstein 3D

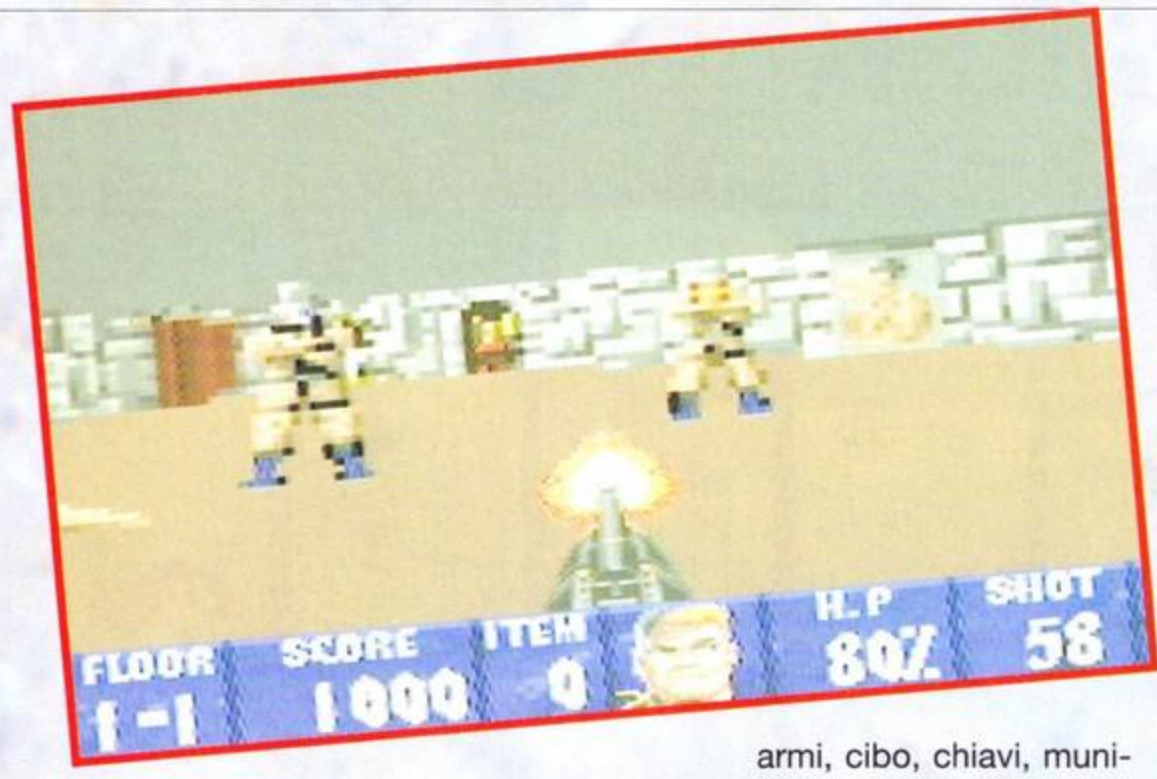




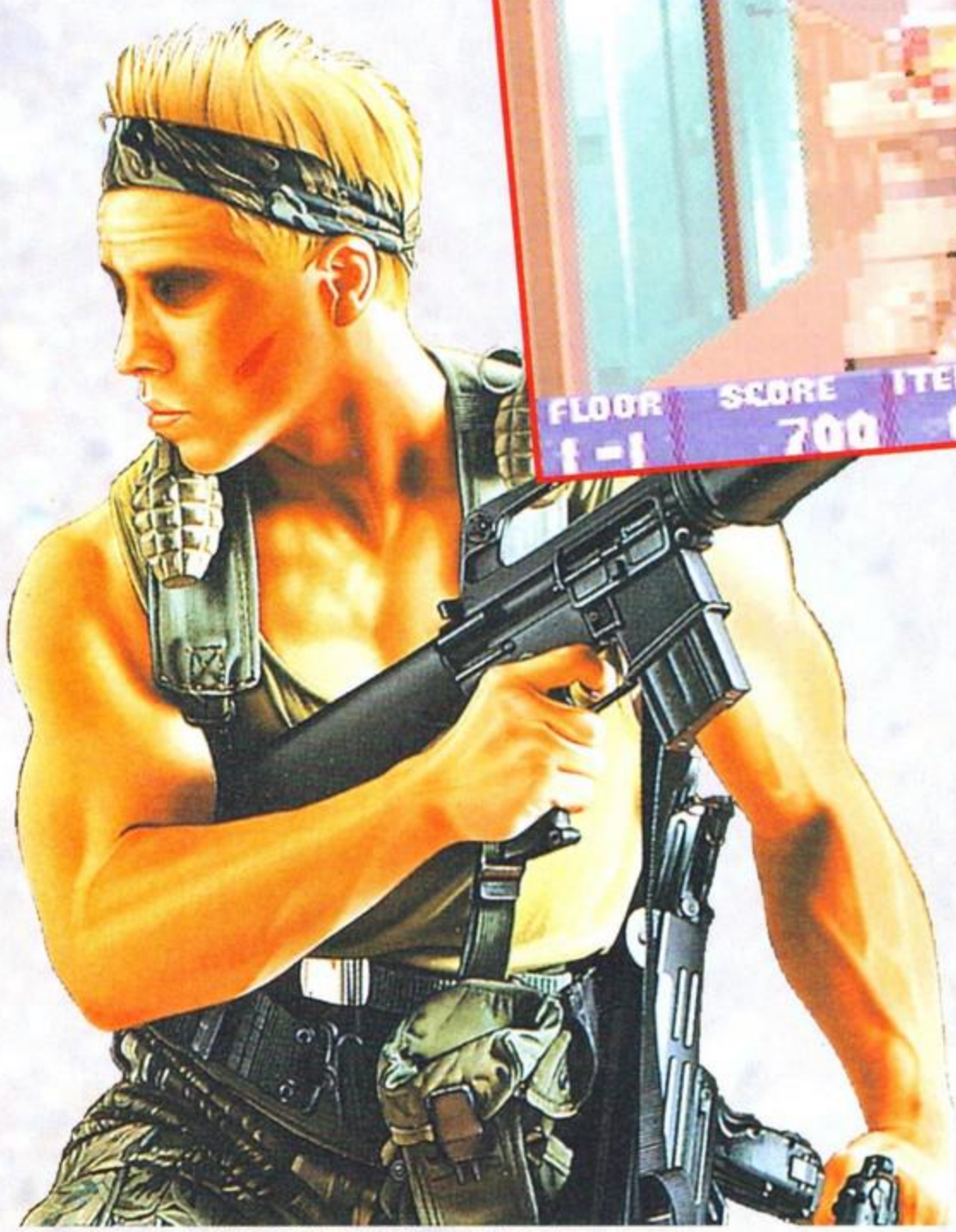
E' uscito circa un annetto e mezzo fa sul computer per eccellenza (IBM Pc e compatibili), e ora ce lo troviamo convertito sul nostro sedici bit targato Nintendo. La domanda è: rispetto ai mostri 386 e 486 con un sacco di Megahertz (leggasi velocità), avrà perso qualcosa in fluidità questa conversione, dato che la nostra console viaggia sui miseri 3.58 Mhz?

Che tra l'altro sono molto meno della più infima velocità (16 Megahertz) del più infimo 386...
Beh, non volendo tenervi ancora per molto sulle spine, vi rivelerò che la risposta è no. Contenti?
Passiamo avanti, anzi torniamo indietro (sul discorso tecnico di questa cartuccia, mi ripronunzierò in seguito).
Lo sapevate che questo videogame si chiama Wolfenstein 3D perché ne esiste già una versione in 2D per il mitico Commodore 64, versione che risale a circa 10 anni fa?
Magari non ve ne importa un bel nulla, magari sì; in ogni caso, io sono un inguaribile nostalgico della vecchia guardia (quella che leggeva l'indimenticabile Videogiochi -doverosa lacrima di commozione- tanto per intenderci), e quindi ve lo dico lo stesso.
Wolfenstein fu uno dei primi giochi che acquistai (assieme a Jumpman e a Pit Stop, ambedue della Epyx) per il mio CBM 64 nuovo fiammante e, benché fosse un gioco dalla grafica scarnissima (ed è perfino un eufemismo definirla tale), ci passai le nottate per finirlo tutto.
Rivedere ora, a distanza di circ a dieci anni, la sua versione tridimensionale, non può non farmi ripensare ai vecchi tempi, sbattendomi in faccia la mia veneranda età di ventun anni. Se per un istante, per un solo istante, immagino cosa mi sarebbe accaduto se, per un arcano incantesimo, nel dischetto da 5 e 1/4 di quel Castle of Wolfenstein ci fosse stata la demo preview della sua futura versione 3D... Sicuramente mi sarebbe venuto un infarto... Altro che l'impatto della realtà virtuale oggi! Questi giochi odierni sì che sono fantascienza, in confronto a quelli che giravano due lustri fa!
Bando comunque agli sdolcinati (per la maggior parte di voi lettori) sentimentalismi, e vediamo un po' di che tratta questo Wolfenstein 3D.
Siete un eroe di guerra (anzi, in realtà non lo siete ancora, ma con quel che avrete da fare, lo





diverrete sicuramente), precisamente della seconda Guerra, e vi toccherà risolvere varie missioni antinaziste che il vostro capo vi sottoporrà senza indugio. Ce ne sono di tutti i tipi, forse la più carina è la seconda, quella in cui verrete catapultati in un castello dove si fanno strani esperimenti e che pullula di zombie... Fate un po' voi.
La visuale è in soggettiva tridimensionale (da qui il nome del gioco), e sostanzialmente Wolfenstein 3D si riduce a uno sparattutto alla Commando in cui avrete anche da raccogliere armi, cibo, chiavi, munizioni, e scoprire passaggi segreti, stanze nascoste, uscite per i piani successivi, nonché sterminare cani inferociti, guardie sfigate, cecchini agguerriti, gli zombie di poco fa, i cattivissimi guardiani anabolizzantofagi (Alex, non me ne volere per questo neologismo) di fine livello, e chi più ne ha, più ne metta. Vi basta?
Inserita la cartuccia e cominciata una partita, la cosa che indubbiamente lascia un po' perplessi (sul valore e la realizzazione del gioco in sé) risulta essere l'interfaccia grafica molto spartana: gli sfondi sono molto pixellosi, anzi quadrettosi; gli sprite, poi, ancora di più.
Ciò è dovuto al texture mapping, che regala tanta velocità, coinvolgimento e sensazione di presenza (ma soprattutto indescrivibile fluidità nei movimenti), a danno però della grafica globale. Non sarete però così penalizzati da non arrivare a riconoscere dettagli come quadri, drappi o caricatori di rivoltelle, solo che magari dovrete sforzarvi un po' per farlo. Ma in fondo, quello che conta non è la giocabilità?
E quella, vi assicuro, è presente in dosi più che massicce, e risulta ulteriormente accresciuta dall'atmosfera fornita dalle musichette d'accompagnamento e dagli effetti sonori, ambedue le cose discretamente realizzate.
Correre per gli angusti corridoi del castello, con l'energia vitale al minimo, inseguiti da zombie e con i soldati a ogni angolo, mentre cercate disperatamente del cibo, è davvero coinvolgente ed avventurosamente intrippante.
La longevità risulta



VF

L'idea di base di Wolfenstein è banale quanto funzionale: non so come, ma andarsene semplicemente in giro per un labirinto a sparare a tutto quanto si muova riesce a essere estremamente coinvolgente. La versione SNES è realizzata discretamente (a parte le musiche bruttine), considerato che viene da PC che avevano ben altra potenza di calcolo. Graficamente mi è sembrato un po' blocchettoso e, anche se è sufficientemente fluido come animazioni, il controllo è un po' scattoso. Il risultato è che resta difficile inquadrare l'avversario e il "tiro al nemico" è gestito in maniera abbastanza approssimativa (Wolfenstein si può comunque controllare anche da mouse, non ho avuto occasione di provarlo).
Forse nel mio giudizio pesa un po' troppo l'aver giocato a Doom su PC, comunque Wolfenstein è complessivamente un discreto gioco e non ha perso quel che di intrigante dell'originale.

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

SUPEROFFERTE

FAX 051-344.906 o 345.100

L. 64.000

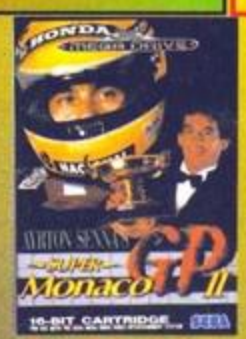
L. 52.000

L. 63.000

L. 89.000

L. 59.000

L. 64.000


L. 59.000

L. 92.000

L. 56.000

L. 65.000

L. 76.000

L. 76.000

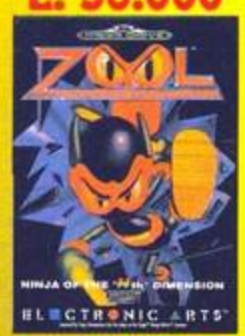
L. 76.000

L.109.000

L. 76.000

L. 65.000

L.115.000


L. 82.000

L. 79.000

L. 79.000

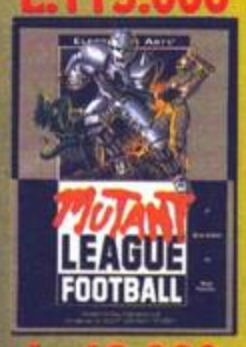
L.109.000

L. 47.000

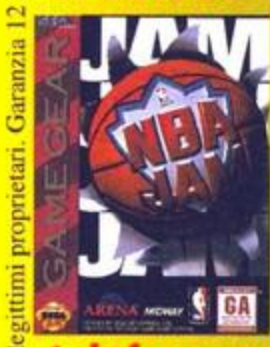
L. 55.000

L. 67.000

L. 57.000


L. 49.000

L.109.000


telefonare

L. 67.000

L. 55.000

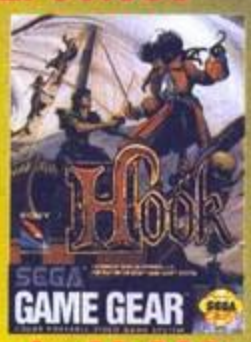
L. 55.000

L. 79.000

L. 77.000

L. 77.000

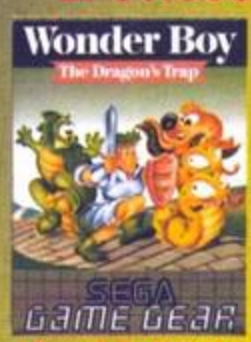
L. 69.000


L. 62.000

L. 75.000

L. 62.000

L. 54.000


L. 54.000

NUOVO JOYSTICK
6 TASTI
sia per Megadrive che per Supernintendo
LIT. 125.000

NOVITA'

DISPONIBILE PISTOLA LETHAL ENFORCERS

PER IL SECONDO GIOCATORE!!!!

versione Megadrive L. 39.000

versione Supernes L. 59.000

NUOVA ACTION REPLAY 2 per Supernintendo
LIT. 119.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

Wolfenstein 3D

più che assicurata da un buon numero di livelli, e dal fatto che il gioco non risulta noioso grazie a un sistema di password.
Indubbiamente, con Wolfenstein 3D, si inaugura un nuovo filone di giochi per il gioiellino di mamma Nintendo, quelli in stile labirinto 3D dove c'è anche da far fuori un po' di gente. L'originalità va quindi premiata, e c'è anche da dire che questo sistema di gioco (ma forse sarebbe certamente meglio dire visuale o prospettiva) ha già riscosso un notevole e inaspettato successo per Pc, dove Wolfenstein è stato seguito da un'ormai più che nutrita serie di imitazioni più o meno riuscite (valgano per tutti Spear of Destiny o Terminator Rampage).

Qualche difettuccio ancora permane, e i miglioramenti possibili a questo tipo di interfaccia risultano tantissimi (vedasi un realistico effetto di camminata, peraltro realizzato in Doom, anziché l'innaturale movimento "su rotelle" di Wolfenstein), ma già Wolfenstein 3D risulta un ottimo prototipo dei prodotti a venire.
Fateci allora un bel pensierino su questa cartuccia, soprattutto se siete dei vegliardi come me che hanno giocato alla precedente versione computerizzata, o se vi sono piaciuti anche giochi per Amiga come Into the Eagle's Nest, o se siete degli appassionati dei film di guerra, o anche se, in generale, amate l'azione serrata e a base di proiettili.
Per tutti gli altri (pochi, credo) l'interfaccia grafica potrebbe risultare un po' indigesta; in quel caso potremmo sperare in un'eventuale conversione di Doom, il fantastico gioco per Pc (che, quanto a grafica e a dettaglio, fa davvero paura).
Passo e chiudo.

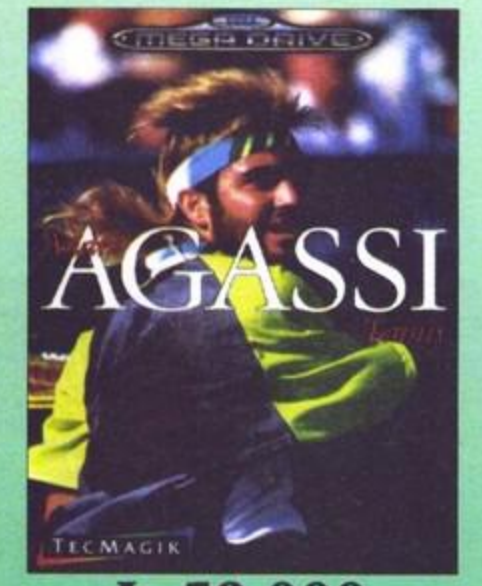
Piermarco Rosa

MA

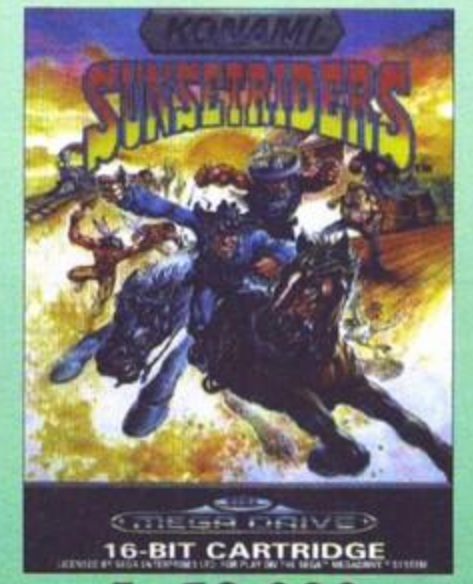
Devo proprio ammettere che uno degli ultimi giochi che mi sarei aspettato di vedere su una qualsiasi console è proprio Wolfenstein 3D. Il SNES però a quanto pare se la cava piuttosto egregiamente, visto che l'unica differenza tra questa versione e quella per PC è relativa alla grandezza dei pixel (come potete vedere dalle foto, l'immagine è un po' "approssimata", comunque è una soluzione che è servita ad aumentare la giocabilità). Come se non bastasse, è anche estremamente divertente e interessante, inoltre non è facilissimo da finire - che cosa si potrebbe volere di più? Peccato che, come al solito (vista la politica della Nintendo), sia stato tolto tutto il sangue...

SUPER NINTENDO	
GRAFICA -quadrettosa +velocissima	85
SONORO +musiche d'atmosfera	90
GIOCABILITÀ +immediato e coinvolgente	91
LONGEVITÀ +mai noioso e duraturo	92
IMAGINEER	90

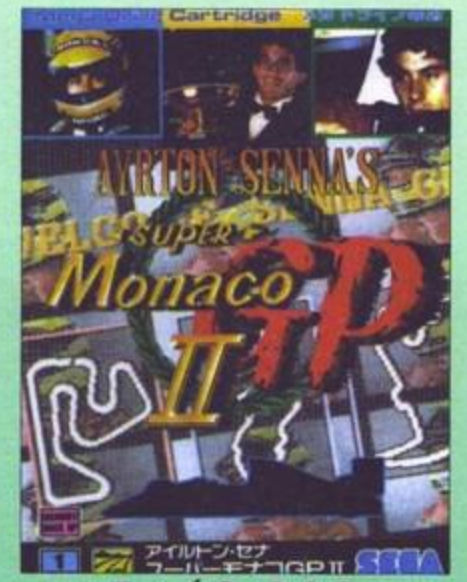
TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)



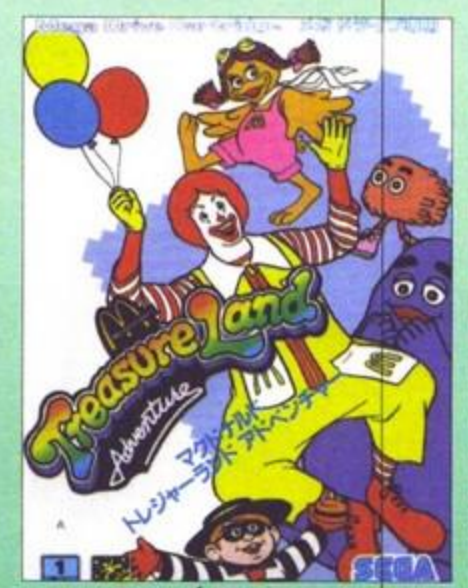
L. 59.000



L. 59.000



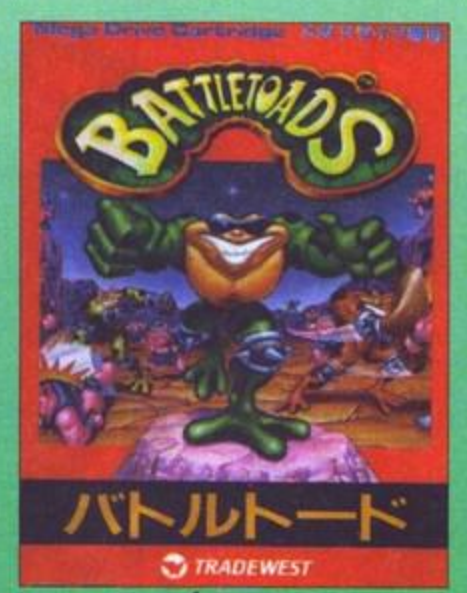
L. 49.000



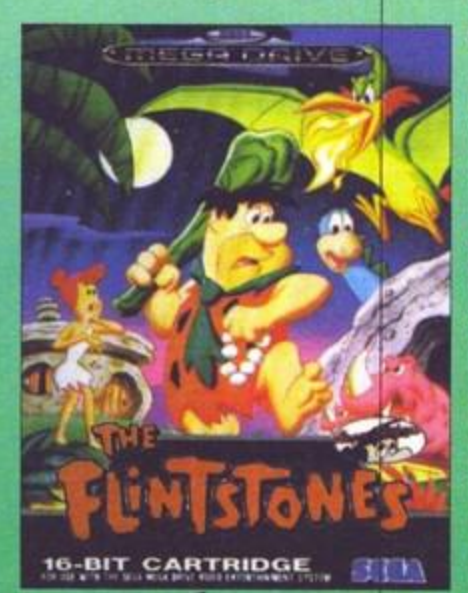
L. 49.000

L. 59.000

L. 59.000

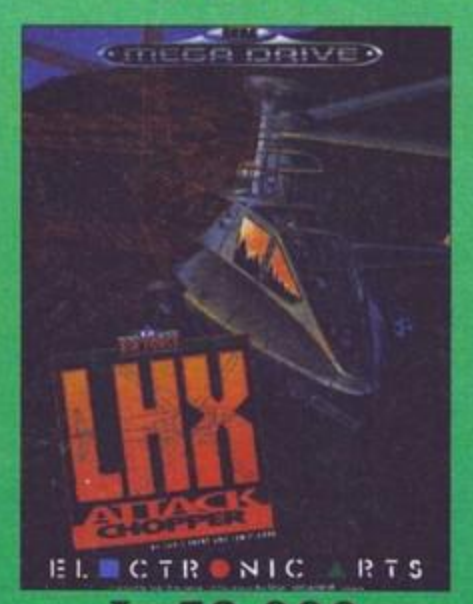


L. 49.000



L. 69.000

L. 29.000



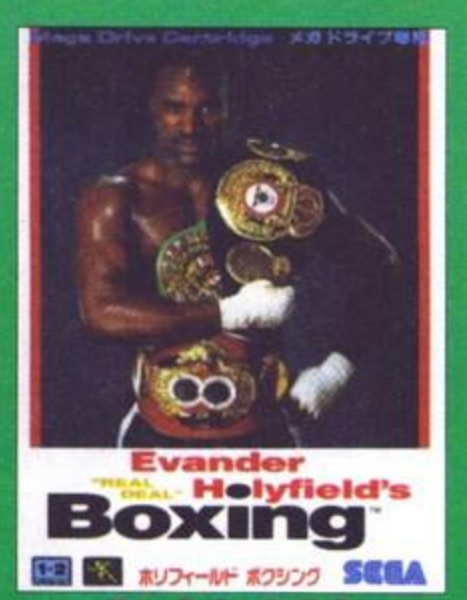
L. 59.000

L. 39.000

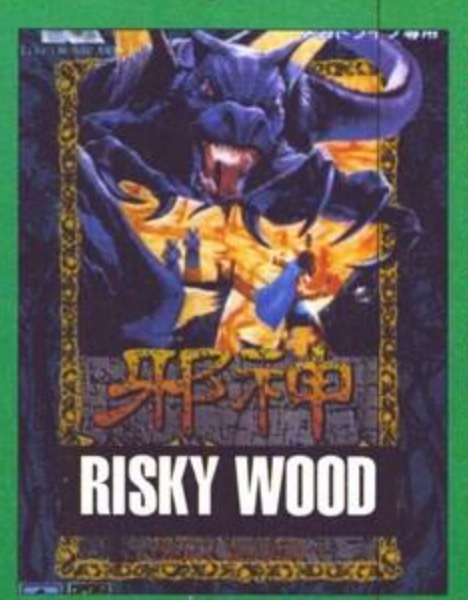
L. 69.000

L. 39.000

L. 49.000



L. 29.000



L. 29.000

IL PIU VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

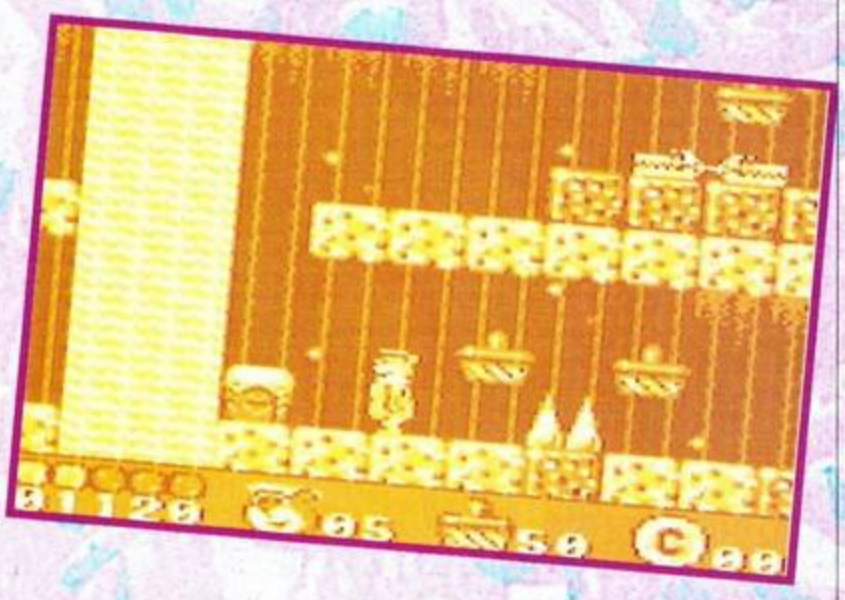
TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA.

YOGI BEAR

84

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1



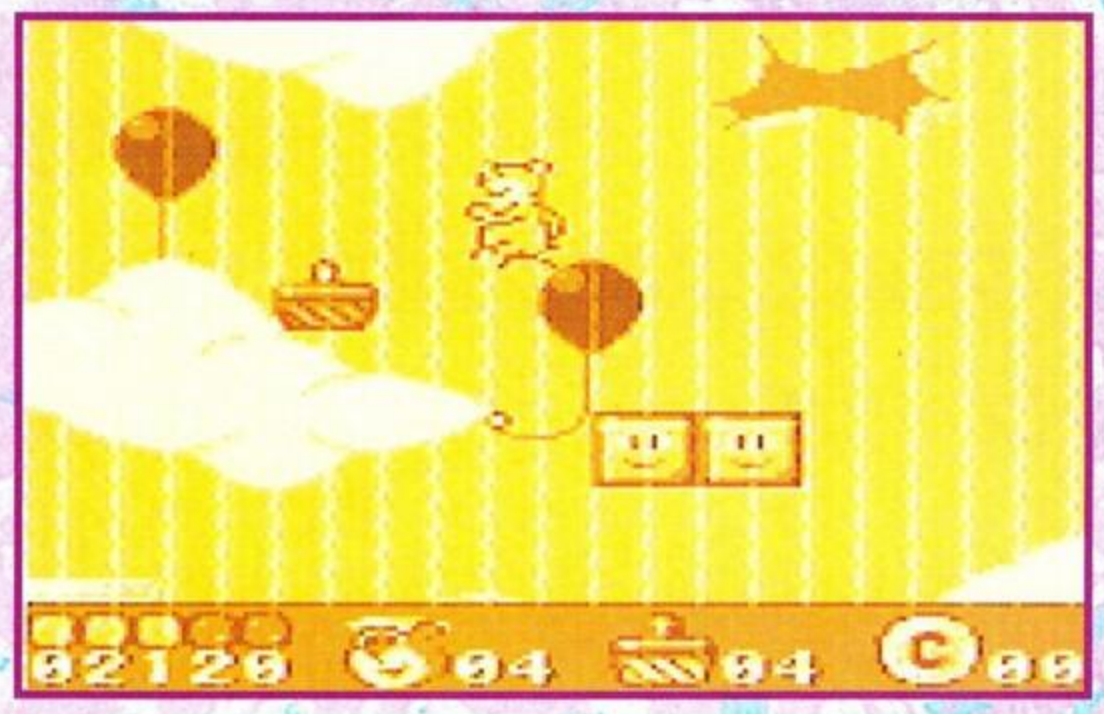
Uhuhuhu Bubu, ho un po' di fame: andiamo a sgraffignare qualche cestino della merenda!

Non so sinceramente quanti fra di voi abbiano mai visto un cartone animato dell'orso Yoghi (scritto all'italiana - in inglese si pronuncia comunque così), ma quando ero piccolina li trovavo molto divertenti. Il personaggio principale era un orso che viveva in un parco naturale degli Stati Uniti - lo Yellowstone Park - assieme al proprio piccolo compare, l'orsetto Bubu. La loro preoccupazione principale era quella di procurarsi del cibo appetitoso, senza però destare le ire del responsabile del parco. Le gag tra Yoghi e quest'ultimo erano veramente esilaranti, con il povero ranger che rischiava ogni volta un semi-infarto a causa delle marachelle dell'orso. Cosa abbia spinto Empire e Imagineer a sviluppare un gioco con questo personaggio a tanto tempo di distanza non si sa, fatto sta che l'hanno fatto, e a quanto pare non solo su Game Boy (dovrebbe arrivare fra poco anche la versione Super Nintendo).

La storia vede l'orso a caccia di cestini della merenda ovunque: a partire dal suo territorio abituale (il parco), fino ad arrivare, passando per caverne nuvole, a navi e città, nel più puro stile platform alla Mario, con blocchi di appoggio che compaiono dal nulla, bonus a iosa e funghi (!) cattivi.
Il risultato è abbastanza buono, con una grafica veramente dettagliata nei fondali e nelle animazioni, un sonoro abbastanza carino e una discreta giocabilità.
Due appunti vanno però fatti, uno per la grafica e l'altro per il sonoro. Per quanto riguarda la prima bisogna dire che gli sfondi dettagliati creano confusione durante lo scroll, rendendo così difficile notare tutto ciò che si trova sullo schermo (nemici compresi, a volte), mentre per il secondo un punto a sfavore è rappresentato dalla musichetta che, ripetendosi ad libitum, dopo un po' di tempo rischia di farvi avere delle crisi di nervi.

La difficoltà non è elevata, ma la struttura del gioco è abbastanza elaborata da garantire una discreta longevità.
Tutto sommato un prodotto discreto, sicuramente destinato ai più vecchi fra i videogiocatori (per intenderci, quelli che hanno visto il cartone animato).

Ulli



GAME BOY	
GRAFICA + carina - forse un po' troppo complessa	83
SONORO + musichetta ok - ma la spegnerete dopo un po'	78
GIOCABILITA' + piuttosto giocabile - forse un po' facile	88
LONGEVITA' + ci metterete un po' a finirlo	86
IMAGINEER	84

RISERVATO AI SIG.RI RIVENDITORI

COMPUTER ONE presenta..

GAMETIME

DISTRIBUZIONE S.R.L.

GAMETIME Distribuzione SRL, proprietaria del marchio Computer One, è una nuova società creata per proporre la commercializzazione di prodotti ludici, con particolare riferimento ai videogiochi elettronici e per computer, attraverso una rete di rivenditori affiliati COMPUTER ONE con regolare contratto in franchising. Marchio, prezzi, pagamenti, sono solo alcuni dei punti che i nostri funzionari commerciali saranno lieti di esporVi con la massima professionalità creando le condizioni idonee per vendere ai prezzi Computer One . Per ulteriori informazioni si prega inviare fax allo 051-344.906 oppure allo 051-345.100 oppure telefonare allo 051 - 343.504.

ROAD RASH

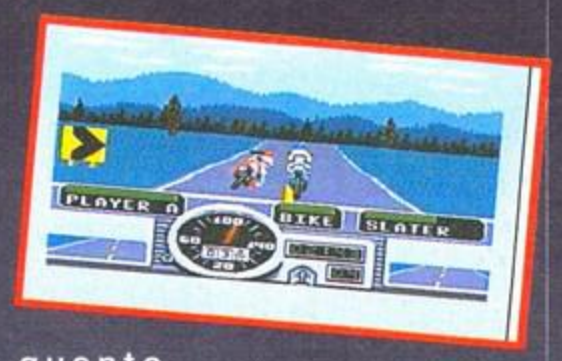
Finalmente Road Rash approda sugli 8 bit Sega; presto potrete gareggiare anche voi spaccando ossa, disfando gambe, spappolando teste e... divertendovi come mai prima d'ora.

Qualche tempo fa su Mega Drive uscì un gioco che era destinato a rimanere nella storia di questa gloriosa macchina. Il motivo del suo successo non fu la stupenda grafica (nella media), non furono neanche le grandiose colonne sonore (scadenti), ma piuttosto, a rendere questo titolo così interessante e longevo, fu la grandiosa giocabilità e la violenza di gioco che scaturiva da tutti i circuiti stampati della cartuccia!

Capire la dinamica del gioco non era molto difficile: bisognava infatti correre con la vostra bella motorona lungo un tracciato più o meno serpeggiante, e picchiare tutti i concorrenti che vi capitavano a tiro... vi assicuro che fare tutto questo era mostruosamente divertente, anche perché si poteva picchiare gli altri partecipanti alla gara con pugni, calci, testate, ciccate negli occhi, ecc.; non da trascurare anche l'aspetto prettamente carognoso del gioco, ad esempio si potevano spingere gli avversari contro le macchine che andavano nella direzione opposta alla vostra; in più, lungo la strada, si potevano raccogliere numerosissime armi, una più cattiva dell'altra, come: mazze, catene, spranghe, e altra roba che vedrete giocando. Poi, come se non bastasse, per aumentare il desiderio competitivo, venivano assegnati dei soldi ogni volta che ci si classificava tra i primi arrivati (vivi), al fine di aver la disponibilità economica per comprare una moto più potente, e quindi avere più possibilità di arrivare vincitori alla fine della gara.

Ora, finalmente, abbiamo avuto notizia che la conversione di Road Rash per Game Gear e Master System è imminente (fine Marzo); l'aspetto grafico non dovrebbe essere cambiato moltissimo, dopotutto la versione per Mega Drive, sotto l'aspetto tecnico, è facilmente uguagliabile da un 8 bit.

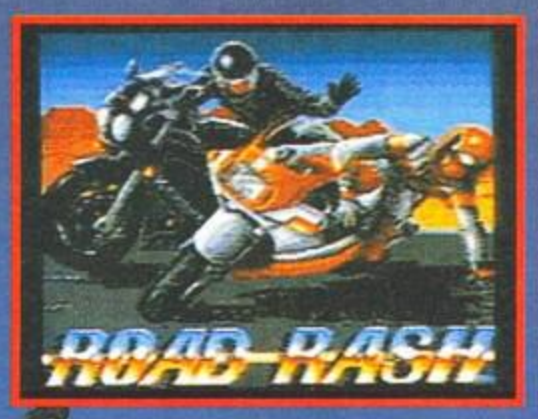
Rimangono come incognite la giocabilità e la parte sonora, visto che abbiamo potuto visionare solo qualche foto e il testo contenuto in una press release; ad ogni modo, visto che i percorsi saranno gli stessi di quelli presenti nella versione a 16 bit, e cioè gareggerete attraverso ben cinque diverse piste, fa ben sperare in una conversione fedele e quindi imperdibile.



Per quanto riguarda l'unica parte che ho potuto superficialmente visionare - quella grafica -, beh, in effetti non è cambiata moltissimo: lo sprite principale è ben definito, come del resto gli altri, gli scenari si avvicinano moltissimo alla versione MD (anche se, naturalmente, bisogna togliere un po' di colori), e lo stesso tutto quello che si trova ai lati dei percorsi.

Concludendo, aspettatevi un'ottima conversione, e, soprattutto tante belle botte per tutti!!!

Raffo

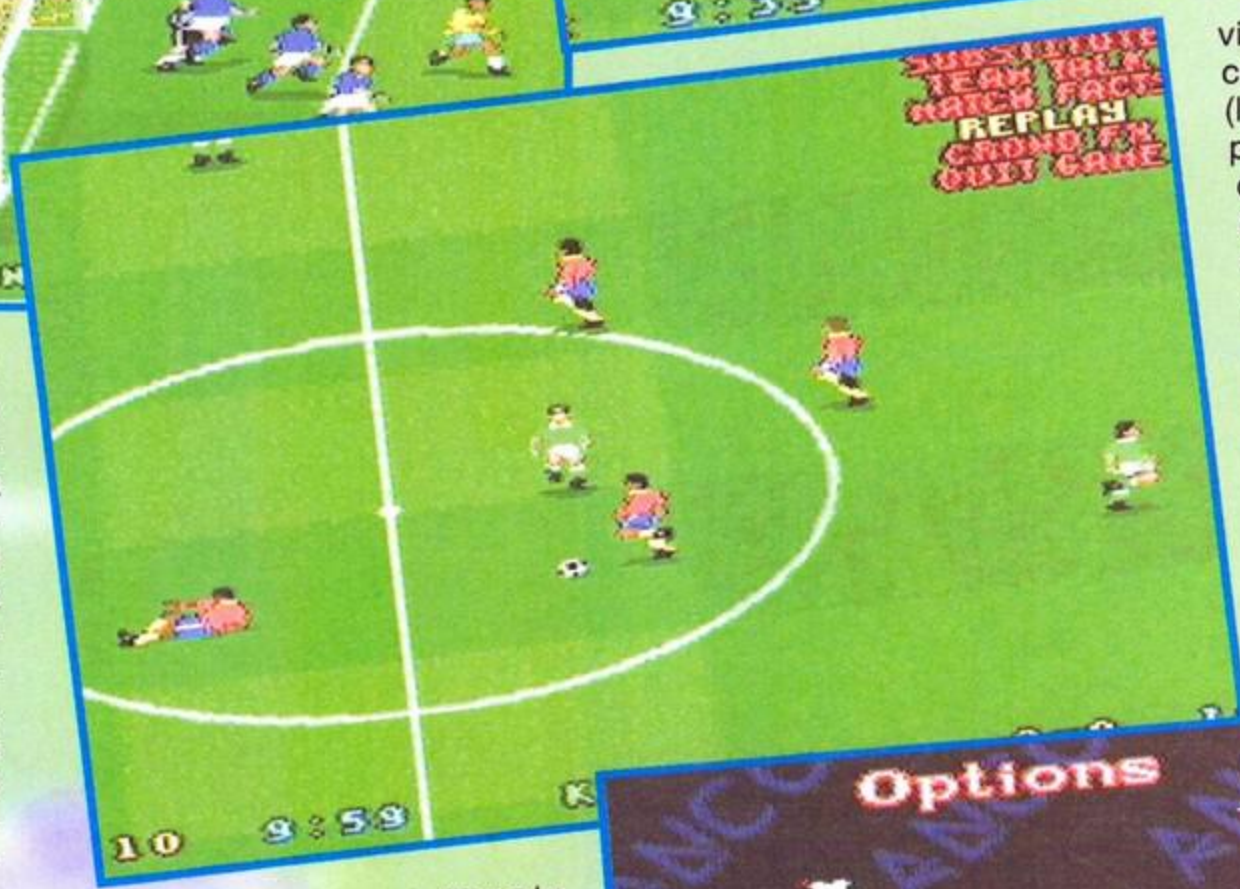


Kick

Kick Off, Kick Off... Mah, eppure questo nome l'ho già sentito da qualche parte... Ma sì: è il calcio che viene effettuato all'inizio e dopo ogni touchdown in una partita di football americano!

Come? Dite che magari non si tratta di quello? Ok, ok, la smetto di fare il finto tonto e parlo direttamente del prodotto. Come molti di voi sapranno, questo titolo è ormai da diversi anni sinonimo del gioco di calcio per eccellenza, e solo in questo ultimo periodo ha cominciato ad avere rivali di un certo calibro (leggi Sensible Soccer o FIFA International Soccer). Qual è il motivo (a parte l'imminente Campionato del Mondo, naturalmente) che spinge Anco e Imagineer a far uscire la terza puntata di un titolo che "ha fatto il suo tempo", specialmente in un momento in cui sembrano spuntare dal nulla tante simulazioni calcistiche? Non lo sappiamo. E nemmeno sapevamo cosa sarebbe stato possibile migliorare rispetto a Sensible Soccer... La stessa domanda se la sono posti all'Anco, e la risposta è stata: nulla. Così hanno ricominciato... da tre (giusto per fare una sottile citazione cinematografica), sfornando un gioco che, almeno all'apparenza (e a una prima prova) è risultato eccellente. Cominciamo col citare la visuale, che è cambiata in maniera radicale rispetto alle precedenti versioni (date un occhio alle

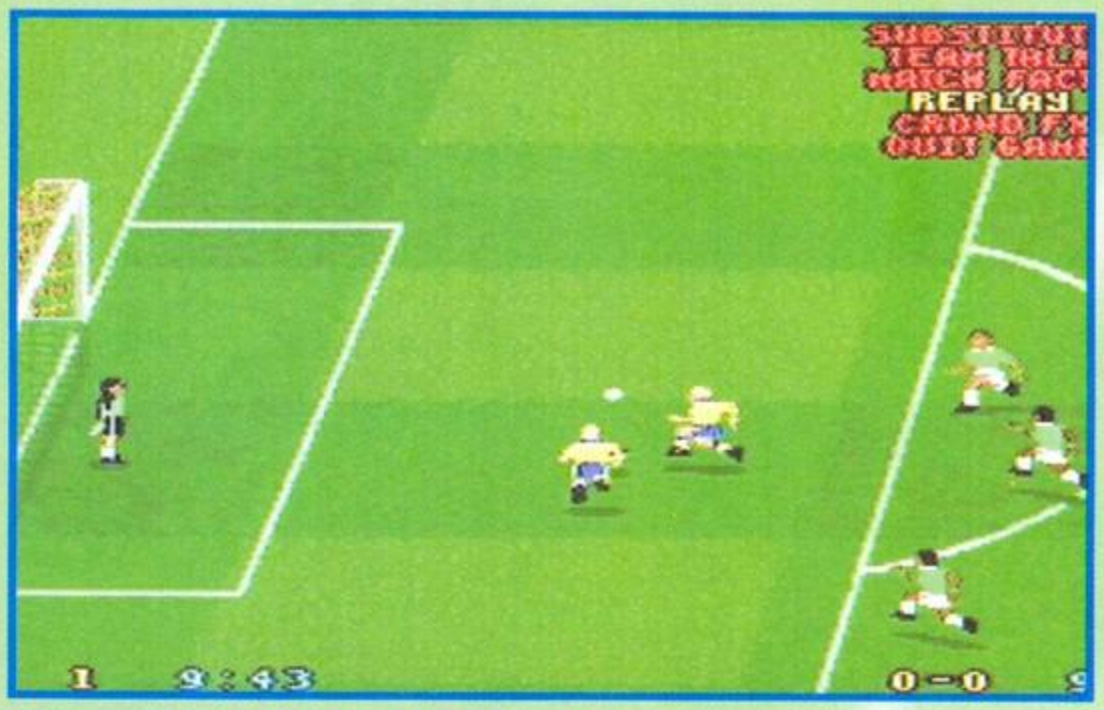
foto...), per passare a diverse innovazioni che sono state implementate. Innanzitutto Kick Off 3 è un gioco prettamente internazionale, con trentadue squadre - ognuna gioca in maniera differente (ma vi rimandiamo alla recensione per una conferma) - che si disputano la Coppa del Mondo. Ci sono altri tornei - come la Coppa Anco e la Coppa Misawa - ed esiste anche la possibilità di giocare un'amichevole. Grande novità è la possibilità data al videogiocatore di allenarsi: si possono sistemare dei "birilli" lungo il campo per imparare a dribblare, per esempio, e impostare fino a trenta schemi - preparati in precedenza - da selezionare poi durante la partita in occasione di calci d'angolo, punizioni e via dicendo. Il controllo del portiere rimane il 99% del tempo alla mac-



china, mentre passa al giocatore solo in caso di confronto uno contro uno (ad esempio in occasione di un rigore...). C'è una maggiore varietà nei tiri, raggiunta con l'utilizzo di tutti i tasti del joypad, e di schemi - è addirittura possibile crearne dei propri, cambiando quelli preesistenti o partendo da zero. Hanno inoltre cercato di caratterizzare, nei limiti del possibile, i diversi giocatori di ogni squadra, in modo che sostituzioni, nuovi schemi o altre variazioni influiscano in maniera positiva o negativa sulla performance totale della compagine. Un ulteriore tentativo di dare profondità al gioco è la possibilità - peraltro già sperimentata - di giocare in modo arcade (più spettacolare ma meno realistico) o simulazione, quest'ultimo corredato dalle solite opzioni di falli, fuorigioco, espulsioni, ammonizioni e di una regola (introdotta da circa un anno e mezzo dalla FIFA) che vieta il passaggio indietro al portiere, pena una punizione dall'interno dell'area (mah). Un'ultima innovazione grafica è l'aumento del numero di frame utilizzati, circa 2000, per le animazioni dei giocatori.

Per fare Kick Off 3 la Anco ha quindi gettato via un sacco di roba, tenendo ciò che riteneva ancora valido (l'aftertouch, ad esempio; o il pallone non incollato al piede del giocatore - almeno con la difficoltà settata a modo hard e medium, mentre in modo easy avrete la colla sulle scarpe -) e ricostruendo il prodotto da zero. Un ottimo lavoro, per adesso, ma vi rimandiamo comunque alla prossima recensione per una valutazione più precisa e approfondita.

Alex



FIGHTIN' MANIACS

SENZA ESCLUSIONE DI COLPI

Il genere dei picchiaduro è quello che attualmente va per la maggiore: i vari cloni di SII più o meno meritevoli soprattutto per Super NES e per Neo Geo si fanno sempre più frequenti, e il livello qualitativo continua ad alzarsi. I programmatori giapponesi sembrano essere sempre un po' più avanti degli altri, ma ecco che arriva la riscossa dall'Europa...

La moda di Mortal Kombat apparentemente ha fatto seguito: i picchiaduro con la grafica digitalizzata sembrano rappresentare un nuovo "trend" (Virtua Fighters è destinato a rimanere unico, probabilmente): il seguito ufficiale del gioco Tengen ha già spopolato nelle sale giochi, e questo nuovo gioco della Core sembra destinato a grandi cose. I programmatori di questo nuovissimo gioco della Core (che abbiamo in esclusiva assoluta!) hanno infatti adottato una particolarissima tecnica di approssimazione del colore per simulare una palette più vasta (queste foto sono della versione SNES, i veri risultati comunque si vedranno con la versione Megadrive, che uscirà più avanti) e quindi ottenere una grafica più nitida e realistica. Per ottenere poi dei personaggi un po' più flessibili di Johnny Cage, ad esempio, sono stati assunti degli attori professionisti che sono stati filmati in ogni posizione per intere giornate. Quello che comunque colpisce maggiormente sono le zoomate che vengono effettuate durante le varie partite: al posto dei due ingrandimenti disponibili in Art of Fighting, in Fightin' Maniacs (questo il titolo provvisorio del gioco) la teleca-

mera è virtualmente "libera", e gli sprite vengono ri-calcolati a una velocità incredibile senza che si possa notare una perdita di definizione. Notevole!
Questo comunque è quello che riguarda il "crudo aspetto tecnico", per quanto riguarda il gioco vero e proprio la struttura rimane quella classica, con una sostanziale modifica: il solito punteggio è stato sostituito da un sistema di potenziamento dei personaggi, ovvero maggiore lo scarto con cui il giocatore riesce a vincere un incontro, maggiori saranno le possibilità che avrà di migliorare il proprio personaggio dal punto di vista della forza, della velocità e della resistenza. Inoltre ci sarà la possibilità di imparare nuove

"di partenza" sono presenti in numero limitato (solo dieci, sempre di più di giochi come Mortal Kombat, comunque), comunque la varietà è assicurata appunto dalla possibilità di cambiare le mosse a disposizione e i colori delle casacche più o meno come accade con Super Street Fighter II.

Si comincia addirittura a parlare di altre conversioni: dopo la versione SNES e Megadrive, sembra che verrà preparata anche quella per 3DO (e così ci sarebbe un gioco decente per questa macchina, finalmente): i programmatori stanno addirittura pensando a una versione a più di due giocatori, qualcosa come l'antico

I K +
o come l'imminente Dragon. La differenza però starebbe nel fatto che su 3DO è possibile portare il numero di giocatori effettivi sopra i due (i joypad si collegano in cascata e l'unico limite al numero di giocatori è la quantità di pad presenti) - inutile dire che una qualsiasi sessione di gioco si trasformerebbe automaticamente in un macello senza precedenti. L'uscita è prevista per Giugno (SNES), e noi non possiamo far altro che attendere...

Marco Auletta

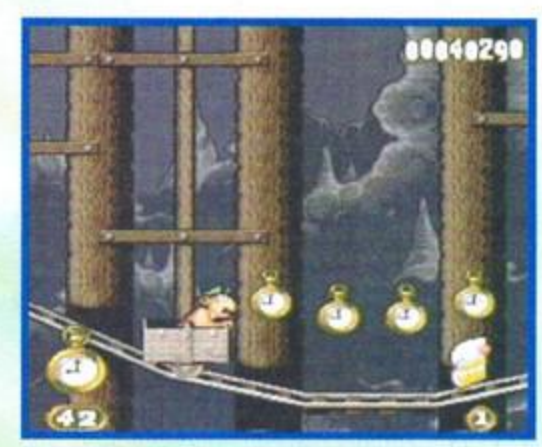
mosse mano a mano che si prosegue nel gioco, incluse alcune devastantissime mosse speciali nel più puro stile SFII - inutile dire che questo permetterà di variare maggiormente le sfide a due giocatori, visto che sarà di fatti possibile "salvare" il proprio personaggio grazie a un semplice sistema di password. Per questo motivo i personaggi

"Ehi Bubu, lo sai che hanno fatto un videogioco su di noi?"" Mavvà Yogi? Ma che cosa interessante che mi stai dicendo, e chissà quanti simpatici bambini vorranno comprarlo!"" Non lo so Bubu, ma una cosa è certa, per fare soldi prima o poi faranno un videogioco anche su Svicolone...

Ma quanto tempo è che Yogi non si fa vedere sui nostri teleschermi? Io, personalmente, non lo vedo da almeno sei o sette anni, e in effetti mi sono stupito parecchio quando l'ho visto come protagonista in un videogioco. Prima facevo così fatica a ricordarmelo che quando mi parlavano di lui, pensavo ci si riferisse alla forma maschile plurale della disciplina orientale; poi, quando mi cominciavano a dare dell'imbecille, dell'incolto e del cafone, facevo finta di ricordarmi di cosa si stesse parlando... ma era tutta una finta. E ora? Ecco che Alex mi sbatte davanti agli occhi la conversione dell'orso più ladro dell'universo, il che mi fa tornare alla mete lontani ricordi, ricordi che mi passavano per la mente quando ero piccolo piccolo, e che solo ora riesco a capire quanto fossero ingenui. Ad esempio, mi sono sempre chiesto perché nessuno torceva mai un pelo a quel maledetto orso e al suo amico tappo; cioè, non lo so, se un orso mi ruba il cesto del pranzo dopo un casino di ore che non mangio, minimo minimo gli strappo una gamba; se invece ho proprio fame, gli sparo direttamente... ma stiamo scherzando? Per voi magari in un cartone animato può sembrare naturale vedere un orso che si mangia il pranzo dei turisti, ma provate ogni tanto a vedervi la scena rapportata alla realtà, diventa una cosa sconvolgente.

Come ad esempio Kiss Me Licia, ma vi siete mai visti Andrea? Massì, il fratellino di Mirko, oh, ragazzi, quel bambino ha i capelli azzurri, posso capire il fratello maggiore che ha i capelli rossi e gialli (badate bene, gialli, non biondi); ma Andrea va all'asilo, non canta in un gruppo Rock; mi sapete dire come cavolo fa quel bambino ad avere una vita normale coi capelli azzurri, eh, me lo sapete dire? Vabbè, mi sono sfogato con voi, e forse non dovevo, vi chiedo scusa, ma ogni tanto mi lascio andare.

Torniamo quindi all'orso Yogi, che questa volta si è lasciato a casa il suo amico tontolone (Bubu per gli amici?... quando capirete questa battuta io sarò già lontano, al sicuro!); il vostro scopo sarà di aiutare quel ladro di un animale ad attraversare tutta la foresta di Sherwood e scappare così verso un mondo migliore, più bello, dove la natura forma una perfetta sintesi con l'uomo e dove i redattori di Console Mania pren-



dono un compenso mensile senza lavorare. Durante il tragitto, ad ogni modo, l'orso mariuolo non mancherà di farsi riconoscere, infatti incrementerete il vostro punteggio e il tempo a vostra disposizione se "raccoglierete" i soliti cestini della merenda e degli orologi da parete (naturalmente sospesi per aria, quindi "orologi da aria").
Ma che avversari dovrà affrontare il povere Yoghettino per non morire? Naturalmente i suoi amici animaletti, che faranno di tutto per non farlo andare via lontano da loro; quindi vi rotoleranno amichevolmente addosso (togliendovi tanta simpatica energia), vi voleranno gradevolmente contro, vi sputeranno amorevolmente negli occhi, e così via; tutto solo perché vi vogliono bene, perché sanno quanto è poco ladro Yogi e quanto sono simpatiche le cose che fa.
La parte migliore del gioco, è indubbiamente quella grafica, che a prima vista fa sembrare questo gioco un autentico capolavoro; gli scenari, come del resto anche gli sprite sono di una nitidezza vista poche volte e, per quanto riguarda le animazioni, la goffaggine di Yogi è riportata troppo bene.
Le colonne sonore sono veramente molto orecchiabili (tra le più belle mai sentite per un platform su Super Nintendo); mentre gli effetti sonori, pur sfigurando di fronte alle colonne sonore, fanno il loro bravo dovere.
Così com'è Yogi lascia però qualche dubbio sulla giocabilità (sembra un po' troppo difficile e la goffaggine dell'orso non aiuta di certo), ma il prodotto visionato non era quello finito, per cui aspettatevi una recensione al più presto.
Per adesso godetevi i picnic che vi restano prima del suo arrivo.

Raffaele Sogni

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

SUPEROFFERTE

FAX 051-344.906 o 345.100

L. 39.000

L. 105.000

L. 119.000

L. 105.000

L. 35.000

L. 35.000

L. 39.000

BOXING
LIT. 39.000

ACROBAT MISSION
LIT. 59.000

SONIC WINGS
LIT. 59.000

SUPER SWIV
LIT. 29.000

FLIPPER 3D
LIT. 59.000

ALIEN VS PREDATOR
LIT. 59.000

FLYING HERO
LIT. 39.000

GHOST BOY
LIT. 39.000

L. 53.000

L. 58.000

L. 49.000

L. 67.000

L. 59.000

L. 59.000

L. 62.000

L. 54.000

L. 68.000

L. 63.000

L. 67.000

L. 59.000

L. 59.000

L. 62.000

L. 62.000

L. 52.000

L. 63.000

L. 65.000

L. 63.000

L. 49.000

L. 59.000

DISPONIBILE INOLTRE PER SUPERNINTENDO: YOUNG MERLIN (Pal) - NHL HOCKEY 94 (Pal) - JOHN MADDEN FOOTBALL 94 (Pal) - MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE - EQUINOX - SKYBLAZER (Pal)- LEGEND - NBA JAM (Pal) - TURN & BURN - WOLFENSTEIN 3D (Pal) - UNDERCOVER COPS - STAR TREK NEXT GENERATION - MIGHTY MAX - e tanti altri!!! TELEFONA SUBITO!!!!!

OFFERTA!!!
NBA JAM Supernintendo PAL L. 129.000

OFFERTA!!!
NBA JAM Megadrive Italia L. 95.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

Non sono mai riuscito ad afferrare correttamente le usanze della Pasqua: ci si scambiano dei regali o ci si limita alle uova di cioccolato? E comunque, i regali o le uova vengono date solo ai bambini sotto una certa età o anche ai "meno giovani"? E perché deve essere proprio un coniglio a portare le uova (che, in quanto a uova, i conigli non se la passano mica troppo bene...)?

Comunque, se per caso aveste l'usanza di ricevere regali, eccovi qualche ideuzza...

Ricordo quale era stato il primo dubbio vedendo Atmosfear, il gioco con videocassetta della Clementoni: "Mmmhh, ci sarà bisogno di un sacco di espansioni, altrimenti diventerà subito noioso. Probabilmente finirà come tutti i progetti di questo genere, e sarà già tanto se riusciremo a vederne una di queste tanto agognate espansioni...". Beh, avevo sbagliato, lo ammetto. Ormai, arrivati alla terza espansione nell'arco di un periodo relativamente breve, con la quarta in fase di completamento, non c'è più alcun dubbio: Atmosfear è stato supportato ottimamente, fugando qualsiasi dubbio dei più scettici (tra cui il sottoscritto).

Per coloro che se lo fossero perso, ricordo brevemente che Atmosfear è un gioco semi-interattivo, con un percorso a caselle, alcuni personaggi della tradizione horror più o meno classica, carte e - la grande novità - una videocassetta che fornisce istruzioni di gioco.

La terza espansione, quella di cui ci occupiamo oggi, è stata dedicata a un personaggio piuttosto trascurato - a torto - dalla recente produzione horror: la strega. In realtà questa antica figura, da sempre cardine dei racconti densi di tensione e paura, conserva ancora oggi un grande fascino e, malgrado il momentaneo passaggio di moda, non poteva mancare nella collezione di Atmosfear.

Il gioco, basilarmente, resta sempre lo stesso, con le innovazioni ormai caratteristiche delle espansioni: prima di tutto una nuova videocassetta, con un nuovo personaggio (la strega, appunto) e istruzioni diverse, poi un nuovo set di carte, al fine di aggiungere maggiore varietà al gioco.

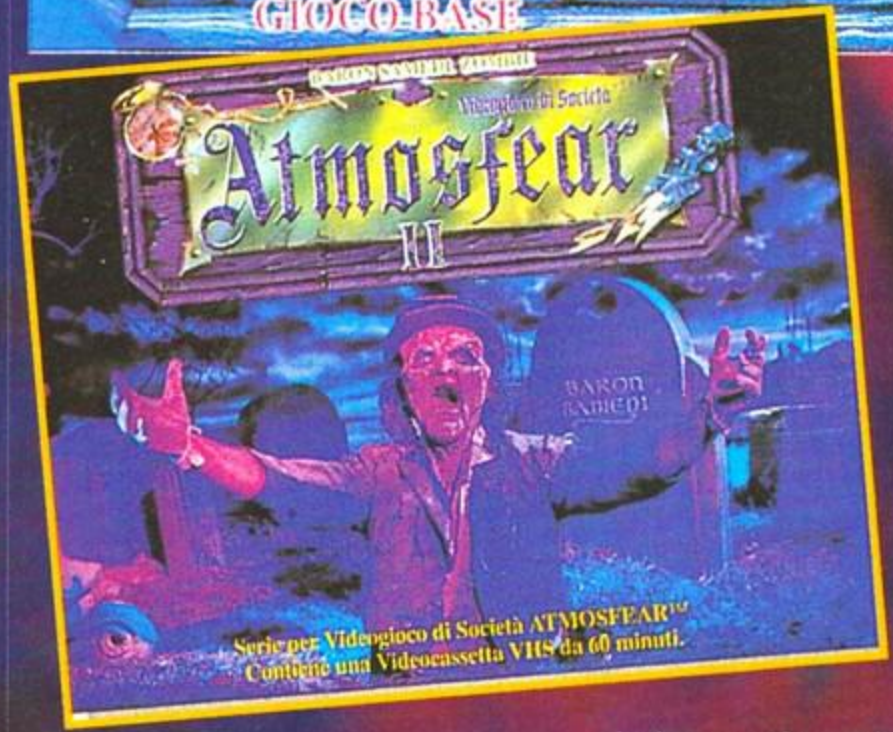
Inutile dire che se avete il gioco base non potete perdere questa espansione (se non lo avete potete sempre comperarlo!).

HORROR-PUZZLE

Restiamo ancora in tema, sia per quanto concerne la casa produttrice (Clementoni) che per l'argomento (Horror). Non stiamo in realtà parlando di un gioco di società vero e proprio, bensì di un "semplice" puzzle. Il motivo per cui abbiamo deciso di concedere uno spazio a questa collana è la peculiarità dei soggetti e della realizzazione: i soggetti, lo avrete capito anche da soli, sono tutti a tema horror (dal mannaro al vampiro, senza dimenticare zombie e streghe!), e la peculiarità è data dal fatto che i puzzle brillano al buio, grazie a una vernice che assorbe la luce e la riflette lentamente.

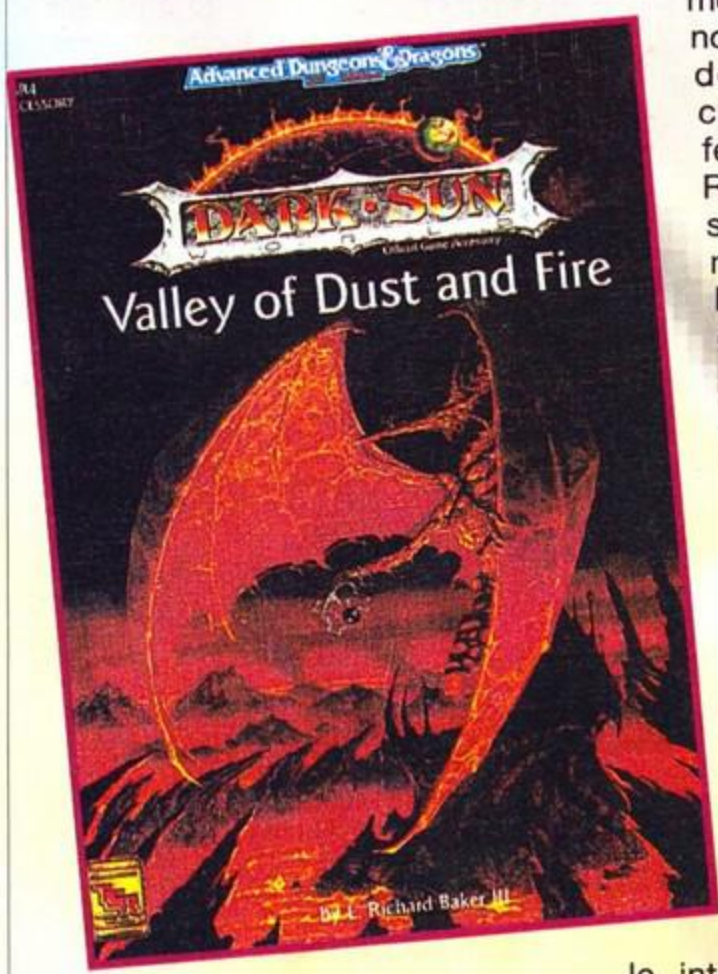
Se volete sbarazzarvi di vostro fratello facendogli apparire un fantasma luminoso in piena notte, è l'occasione giusta per farlo!

Andrea Fattori



ROGUE

Non abbiamo avuto molte novità, nei mesi scorsi, di cui parlare, questo è vero... però questo numero presenta due chicche degne di ogni nota, due prodotti dallo spessore notevole per cui ci vorrebbero ben più di due sole pagine per descriverli dovutamente...

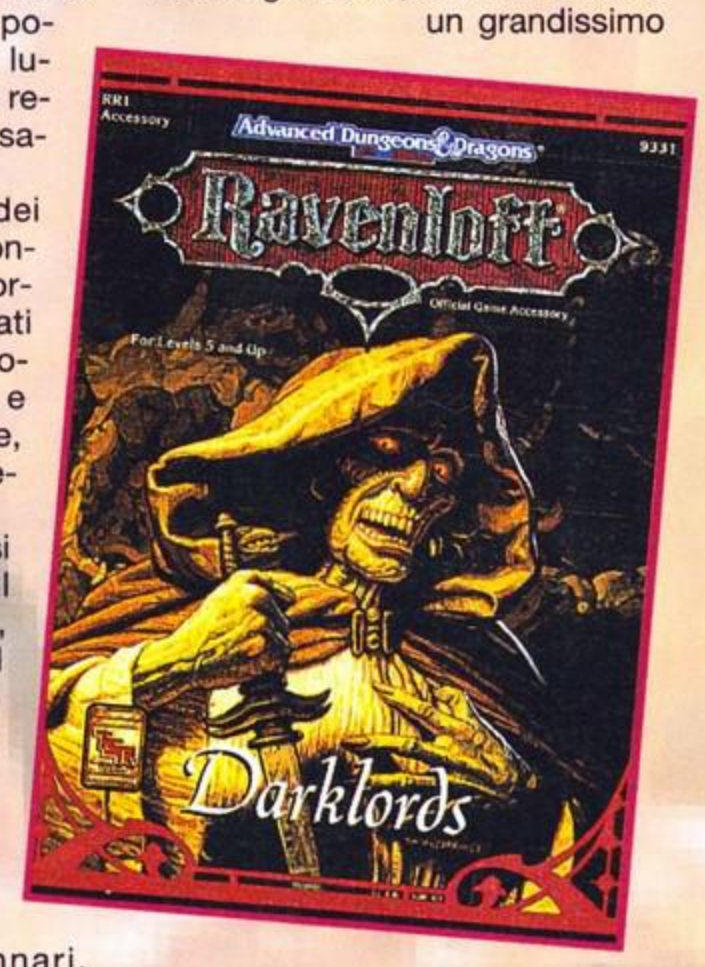


Un Nuovo Gioco di Ruolo (?) Quasi tutti quelli che hanno iniziato ad accostarsi ai GdR almeno 5 anni fa, e molti di coloro che lo fanno adesso, cominciano con un gioco che vanta molti difetti, ma anche più pregi di quanti non si direbbe: D&D.
D&D (chiamato dagli amici Dungeons 'n' Dragons) ha un fratello maggiore, che negli USA e nel mondo Anglo-Sassone vanta forse il maggior numero di giocatori: Advanced Dungeons and Dragons (AD&D), chiamato molto più semplicemente da molti..."l'Avanzato".
Ebbene dopo molti anni in cui club e case varie ne hanno annunciato l'uscita, ecco che finalmente tale evento diviene realtà. AD&D arriva anche in Italia (finalmente) per la gioia di grandi e di piccini.

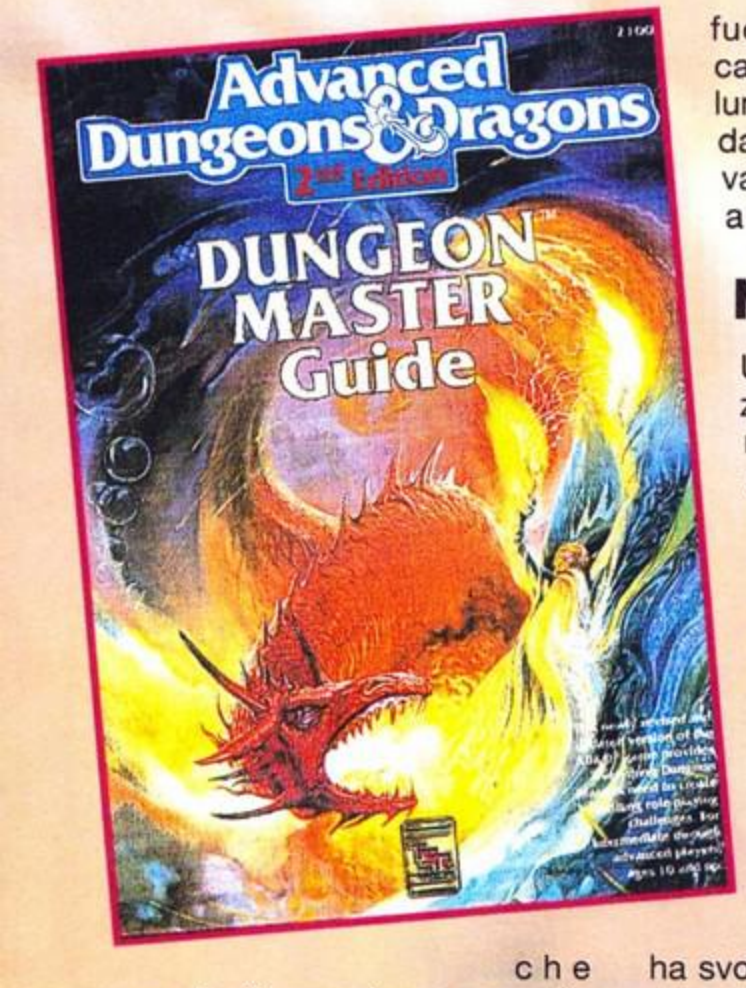
Perché una versione "Avanzata" di D&D? Per avere un maggior numero di regole, magari più realistiche (magari solo più regole) con cui gestire i personaggi, la magia, i mostri, gli immortali...e chissà cos'altro.
Il sistema di gioco, pur presentando comuni origini e la stessa struttura, si discosta leggermente da quello del fratellino. Differente è la gestione della magia, diverse le classi dei PG (nuove professioni: Bardo, Paladino, Ranger, Rogue,etc.), diverse le regole per i combattimenti.
Il materiale nozionistico a disposizione è decisamente impressionante, tanto che esistono due differenti libri per le regole: il PLAYER'S HANDBOOK e il MASTER GUIDE. Nel primo abbiamo tutte le particolarità relative ai vari personaggi, i vari incantesimi, i sistemi di progressione, la lista delle armi disponibili, e l'equipaggiamento, mentre nel secondo abbiamo il vero supporto per i Master: regole, tabelle, interpretazioni, consigli, caratteristiche dei mostri e sistemi di gestione. Ma attenzione, visto che la quantità di tabelle è notevole (impressionante è il termine più corretto), al Master viene in aiuto l'inevitabile e benedetto-dagli-dei SCHERMO PER IL MASTER (anche questo in uscita), samaritano strumento per il mantenimento della sanità e del benessere psichico di quei figuri con il ghigno in faccia e la mappa sotto il naso.

Quale è il segreto del successo di AD&D? Fondamentalmente il fatto che quando comparve per le prime volte era uno dei pochi giochi di ruolo completi e interessanti disponibili, in seguito l'ENORME quantità di moduli, supplementi, espansioni, e avventure in commercio, tanto che se D&D ha 2 mondi di gioco (che poi sarebbero lo stesso: quello normale + Hollow World), per AD&D ogni due-tre anni ne esce uno nuovo.
Eccone un rapido esame:
Dragonlance. Beh, un po' tutti hanno letto i relativi romanzi, si tratta di un mondo relativamente piccolo dove l'apice della potenza è rappresentato dai lucertoloni, dove gli dei sono restii a mostrarsi, e dove le saghe sono davvero saghe.
Forgotten Realms. Uno dei più vasti in assoluto, un mondo grandissimo, con un'enormità di regni, nazioni e stati disseminati per il mondo, dove diverse razze convivono e combattono costantemente, e dove le divinità si manifestano spesso e volentieri.
Greyhawk. Il mondo dove si è cercato di mantenere il Fantasy dei vecchi tempi, senza ricondurlo troppo ad elementi del nostro mondo che potessero contaminarne la struttura e l'atmosfera.
Ravenloft. Ambientazione di stampo horror della TSR, dove fanno la loro comparsa Vampiri, Mannari, Spettri e Mummie, il classico dell'horror, insomma, con un'interessante qualità dei prodotti che rende l'ambientazione gradita a un numero sempre maggiore di gente. La cosa interessante è che chiunque può accedere al mondo di Ravenloft da qualunque altra ambientazione di AD&D.
Dark Sun. Ultimo nato, un mondo totalmente desertico, dove la magia distrugge progressivamente la vita, e dove i personaggi devono "letteralmente" cercare di sopravvivere. Deserti infuocati, città-stato barbariche e violente, tribù nomadi e mostri terribili, si può volere qualche cosa di più?
Spelljammer. Ambientazione spaziale, dove galee volanti e alieni si scontrano negli spazi siderali. Anche in questo caso si può far viaggiare i propri personaggi da un mondo all'altro, in quanto nel cosmo di Spelljammer possono essere raggiunti i vari pianeti dove sono ambientati i vari Greyhawk o Forgotten Realms.

Bene immaginiamo almeno una decina di moduli d'avventura (in media) per ambientazione, più box assortiti con campagne e scenari a lunga scadenza, espansioni varie e accessorie e otterremo realmente un parco-moduli immenso. AD&D è un gioco, come ho già detto, che ha raccolto un grandissimo



numero di appassionati presso coloro che masticano l'inglese (o almeno presso quei gruppi con il master che mastica l'inglese). Anche da noi i giocatori sono parecchi. Tutti coloro che non giocano già ad AD&D, giocano però ad altri giochi, che per tematiche, ambientazioni e struttura del corpo delle regole, nonché per la loro gestione, appartengono a una generazione "migliore". Sembra difficile che i giocatori in inglese passino (ora) alla versione in italiano dopo tanti anni, così come sembra difficile che AD&D riesca a strappare proseliti ad altri giochi più articolati e "roboanti". E' molto più probabile che riscuota invece un gran successo tra tutti i giocatori di D&D, i quali potrebbero passare a qual-



che cosa di più complesso e meglio articolato (sarebbe anche ora?). Resteremo comunque a vedere, l'arrivo di AD&D sarà certamente un evento estremamente importante.
Non abbiamo ancora detto chi sarà l'artefice della venuta di AD&D in Italia, detto fatto: gli stessi della traduzione di Battletech e di Space Marine, ovvero la RIPA.

Voltiamo Pagina

Negli ultimi anni abbiamo potuto notare quanto siano numerosi gli appassionati di fumetti in Italia, nonché quanto tali fumetti abbiano riscosso in termini di successo. Non c'è ragazzo in tutta la penisola (penso) che non conosca il giovane "Indagatore" inglese in giacca nera e camicia rossa, o il ranger che cavalca da almeno 30 anni, per non parlare dell'avventuriero americano - le cui iniziali sono M.M. - fino ad arrivare all'Agente Alfa.
Proprio costui, dopo l'adattamento a GdR dell'amico inglese (D.D.), è il protagonista della prossima espansione edita da Stratelibri per il gioco CYBERPUNK 2020, un prodotto che fornisce agli avventurieri dello Sprawl la possibilità di strisciare fuori dal proprio vicolo per camminare a testa alta nelle luminose ma pericolose città da fumetto che vediamo sui vari albi della Bonelli dedicati a Nathan.

NATHAN NEVER

Un progetto di lunga realizzazione, al cui completamento si è giunti dopo mesi di durissimo lavoro, un parto difficile quindi e legato a molte aspettative. Nathan Never come espansione di Cyberpunk è stato realizzato da Roberto Genovesi, a cui va l'indiscusso merito per l'alta qualità del prodotto, con il controllo diretto dei "papà" di Nathan: Vigna, Serra e Medda. La Stratelibri di Milano ha svolto il ruolo di casa editrice, oltre che di supporto, mettendo a disposizione i suoi "esperti" per curare la parte più tecnica del modulo.
Nathan Never sarà una sorta di sub-mondo da integrare al sistema di Cyberpunk 2020, o meglio, un'ambientazione alternativa a quella dello Sprawl di Night City, visto che N.N. è già articolato sulle regole per Cyberpunk. Nel modulo (più di 130 pagine) sono presentati dei nuovi personaggi con relative abilità speciali, e una nuova scheda. I personaggi in questione sono: Agente Alfa, Tecnico Alfa, Trooper (il Solitario della situazione, ma anche il pilota di esoscheletri per antonomasia), e il Pilota Interplanetario. Ognuno ha tanto di spiegazione e di regole relative per integrarlo all'interno di questo mondo.
Un discreto spazio è stato attribuito anche alle armi: scopriamo così tutti i segreti delle pistole sfoggiate dal protagonista nelle sue ormai numerose copertine. Ma il capitolo di gran lunga più vasto di tutto il volume risulta essere quello dedicato ai veicoli. Questa sezione contiene infatti anche un corpo di regole per la gestione dei combattimenti tra mezzi assortiti oltre a un sottocapitolo dedicato alle Regole Avanzate. Vasta è l'analisi tecnologica dei sistemi a supporto dei vari veicoli: sistemi di comunicazione, tecnologia di base, elettronica, ottica, difesa e protezione, e anche offesa. Finalmente tutto quello che avremmo sempre voluto chiedere sui Flyer e su tutta una serie di mezzi "ruotati". Ma... ecco il pezzo forte: gli esoscheletri! Cosa sono, come sono, cosa fanno e come lo fanno! Tecnologia e modalità di combattimento, armi, meccanica, particolarità e schede tecniche. Sono passati in rassegna sei esoscheletri da combattimento (molto "robottosi"), e tute potenziate (tra cui la famosa ANSON-TOMINO). Finalmente - vi è stato infatti dedicato un vastissimo spazio - scopriremo come è organizzato il mondo del nostro, quali sistemi politici sono in atto, come si chiama la città dove vive e lavora Nathan e molto altro ancora, oltre, ovviamente, ai vari dati e alle caratteristiche dei diversi personaggi del fumetto.

Come sarà possibile notare il mondo di Nathan è leggermente differente da quello a cui ci hanno abituato le storie di Cyberpunk; il cyberspazio, ad esempio, è un po' più ristretto rispetto a quello Gibsoniano, mentre d'altra parte i viaggi spaziali sono molto più sviluppati, così come l'utilizzo di complesse armature da combattimento negli scontri su vasta scala. Altra cosa, le Megacorporazioni di Cyberpunk in Nathan Never hanno molto meno potere e le Nazioni sono un poco più libere di autogovernarsi come meglio credono. Tutto ciò sarà ampiamente esposto nei vari capitoli di questo modulo.
A corredare il tutto due avventure, ampie e di largo respiro, ambientate chiaramente con le tematiche del fumetto, e soprattutto con i personaggi e le organizzazioni che nelle storie dell'Agente Alfa la fanno da padrone.

Bene come abbiamo visto si prospetta un modulo di tutto rispetto. L'uscita sembra essere stata annunciata per il mese di Aprile. Attenderemo con impazienza tale evento pregustando la lettura.
Buona attesa.

Christian Antonini

NEVEL® srl
COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75
TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)
DISPONIBILE
VIRTUA RACING
OFFERTA SPECIALE !
IL PICCHIADURO DEL 1994
STREET OF RAGE III (24 MB)
DISPONIBILE PER MEGADRIVE !
OFFERTA: 2 GIOCHI MEGADRIVE L. 50.000
GODS
L. 69.000
HYPERSTONE HEIST
L. 69.000
FATAL FURY
L. 69.000
GLOBAL GLADIATORS
L. 59.000
IL PIU VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA
TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

CONSOLIAMOCI

Se anche voi desiderate veder pubblicato un vostro annuncio tra le pagine di Consoliamoci non dovete far altro che inviare il vostro annuncio in busta chiusa, allegando la fotocopia di un documento di riconoscimento a: Xenia Ed - Console Mania - Rubrica Consoliamoci - Casella Postale 853 - 20101 Milano. Il gioco è fatto!

Silvia

Vendo Sega **Mega Drive** con quattro giochi, un control pad e alimentatore. Il tutto a L. 350.000. Telefonare allo 011/6054035 e chiedere di Domenico. Ore serali.

Vendo per Sega **Mega Drive** la cartuccia "Hard Drivin" a L. 35.000. Telefonare ore serali allo 0824/42341 e chiedere di Lorenzo.

Vendo **Super Nintendo** italiano più presa scart e quattordici giochi in blocco o separatamente. Telefonare ore serali allo 0464/519911 e chiedere di Gianmaria.

Vendo per **Super Nintendo** le seguenti cartucce: Mortal Kombat a L. 130.000, Super Empire Strikes Back a L. 120.000 e Macross a L. 150.000. Telefonare allo 06/33613386 e chiedere di Enrico.

Scambio cartucce per Sega **Mega Drive**. Telefonare allo 055/446225 e chiedere di Alessio o Lorenzo dalle ore 12:00 alle ore 13:00 oppure dalle ore 18:00 alle ore 20:00.

Vendo **Super Nintendo Pal** completo di due joystick a sei tasti, adattatore universale e dieci giochi. Il tutto a L. 700.000. Telefonare allo 080/8926262 e chiedere di Roberto.

Vendo le seguenti cartucce per **Neo Geo**: Fatal Fury II, Super Sidekicks e Mutation Nation, in blocco o sfusi. Telefonare allo 080/8926262 e chiedere di Roberto.

Vendo **Pc-Engine GT** più quattro giochi. Il tutto a L. 620.000. Telefonare allo 0187/20114 e chiedere di Marko.

Vendo **Game Gear** con alimentatore e tre giochi. Il tutto a L. 300.000 trattabili. Telefonare allo 041/658601 dalle ore 14:00 alle ore 17:00 e chiedere di Massimo.

Vendo **Atari 2600** con joystick, tutti i cavi necessari e nove giochi, il tutto a L. 250.000. Telefonare allo 051/571252 e chiedere di Marco.

Scambio **Game Boy** completo di auricolari, cavo di collegamento, imballo originale e sei cartucce con un Super Nintendo con joypad e una cartuccia. Telefonare allo 095/7790290 e chiedere di Pietro. Annuncio valido solo per la Sicilia orientale.

Vendo **Super Nintendo** italiano più due joypad, alimentatore, cavo pal, Super Mario World, adattatore italiano, americano e giapponese. Il tutto a L. 250.000. Telefonare allo 0551/321116 e chiedere di Stefano.

Vendo Sega **Master System** completo di cavo TV, alimentatore, due joypad e 13 cartucce a L. 185.000. Chiedere di Sandro allo 02/2640666 dalle 20:00 alle 21:00.

Vendo Super Scope per **SNES** con due giochi (USA) a L. 130.000, senza giochi a L. 65.000. Vendo inoltre i seguenti titoli per SNES: Road Runner a L. 90.000, Tiny Toons a L. 90.000, Bubsy a L. 90.000, Super Ghouls'n'Ghosts a L. 70.000, Super Mario World a L. 80.000, Mortal Kombat a L. 92.000, Star Fox a L. 90.000, Lagoon e Ultraman a L. 45.000 l'uno. In più Game Boy + cuffie + 2 giochi + cavo per gioco multiplo + lente e porta Game Boy a L. 112.000. Vendo anche i seguenti titoli, sempre per GB: Star Wars a L. 50.000, Bubble Bobble a L. 35.000, Double Dragon 2 a L. 35.000, WWF Superstars a L. 18.000, Fortress of Fear, Turtles 2, Robocop a L. 39.000 cadauno. Telefonare allo 0823/950692 e chiedere di Andrea, preferibilmente ore pasti. E' richiesta max serietà.

Vendo in blocco Final Fight (USA) e Super Mario All Stars (PAL) per **Super Nintendo** a L. 150.000 (separatamente a L. 75.000 l'uno). Telefonare allo 0332/310683 dalle ore 12:00 alle ore 19:00 e chiedere di Giorgio.

Vendo **Commodore 128** con Disk Drive Commodore 1541 II con o senza i seguenti giochi: Creatures, Microprose Soccer, Rainbow Island, California Games, Red Storm, Out Run Europa, WWF Wrestlemania, The Basket Manager, Catalypse, Ninja Spirit, F1 Manager, Pro Tennis Tour, Elvira, Apollo 18 e altri ancora. Tutto a L. 350.000 trattabili. Vendo anche Game Boy più Super Mario 2 e Best of The Best Karate A L. 200.000. Per maggiori informazioni telefonare allo 06/9904096 e chiedere di Simone dalle 19:00 alle 22:00.

Vendo per **Super Nintendo** le seguenti cartucce: Street Fighter 2 Turbo (Jap) a L. 120.000, Ghouls'n'Ghosts (USA) a L. 100.000, WWF Wrestlemania (USA) L. 100.000, Sunset Riders (ITA) L. 100.000, tutte in ottimo stato e con scatola e istruzioni. Vendo inoltre cartucce per Master System e per Game Gear a L.40.000 l'una. Telefonare allo 0921/46057 (dalle 20:00 in poi) e chiedere di Francesco.

Vendo Sega **Master System 2** completo di alimentatore, cavo TV, un Joypad e tre giochi, Alex Kidd in Miracle World in memoria, Golden Axe e Donald Duck a solo L. 150.000 trattabili. Telefonate allo 051/734710 (ore pasti) dal lunedì al giovedì.

Vendo **Neo Geo** completo di trasformatore, presa scart, joystick, Memory Card, Baseball Star 2 e Nam '75, il tutto a L. 680.000 trattabili. Telefonare ore pasti allo 055/211623 e chiedere di Andrea Aiazzi.

Vendo Sega **Mega Drive** (versione PAL) più Golden Axe, Sonic, James Pond 2 e Castle of Illusion per sole L. 450.000. Inoltre vendo Super Famicom con Parodius, Castlevania IV, F-Zero, Super Mario World, Ghouls'n'Ghosts, Lemmings, Super Valis, Super Adventure Island, Mickey Mouse, Street Fighter 2, Addams Family, Hook, Contra Spirit, Aladdin, Super Tennis, Joe & Mac, Super Empire Strikes Back, Zelda e altri due titoli a L.2.000.000 trattabili. Vendo anche separatamente. Telefonare allo 0933/912169 e chiedere di Davide.

Vendo Sega **Master System 2** in buone condizioni, con il gioco Hang On in memoria, un Pad e un Light Phaser a L. 110.000 trattabili. Vendo inoltre molti giochi, tra cui: Sonic, Moonwalker, Castle of Illusion, Wonder Boy 3, Olympic Gold, Assault City (per Light Phaser) e molti altri a prezzi stracciati, che vanno da un minimo di L. 20.000 a un massimo di L. 40.000. Telefonare allo 041/454955 (possibilmente ore pasti) e chiedere di Denis o Rudi.

Vendo le seguenti cartucce per **Master System**: Danan the Jungle Fighter, Ghostbusters, Aztec Adventure, Asterix, World Cup Italia 90. Per informazioni telefonare allo 0444/521948 e chiedere di Alberto.

Vendo Sega **Mega CD** giapponese con 3 giochi + Mega Drive con 8 giochi a L. 700.000 trattabili. Vendo anche separatamente. Telefonare allo 049/9900532 dalle ore 19:00 alle ore 22:00 e chiedere di Andrea.

Vendo a L. 40.000 l'una le seguenti cartucce per **NES**: Blackmanta, Airwolf, Konami Soccer, World Cup, Ice Hockey, T2, Off Road, Tennis. Inoltre vendo per Mega Drive le seguenti cartucce a L. 50.000 l'una: Agassi Tennis, Grand Slam, Euro Cup Soccer, M Lemieux Hockey, Super Thunder Blade, Mega Games 1. Eventualmente scambio con giochi sportivi per Mega Drive. Telefonare allo 071/2075496 e chiedere di Massimo ora cena. L'annuncio è valido solo per Ancona e provincia.

Vendo Wonder Boy V per **Mega Drive** a L. 70.000 trattabili. Telefonare ore pasti allo 055/211623 e chiedere di Andrea Aiazzi (ma dove avrò già sentito questo nome?).

CONTROL YO

Salve e ben tornati alle pagine di CYC. Inutile dirvi che se volete vedere un vostro trucco pubblicato dovete inviarcelo in busta chiusa al seguente indirizzo: Xenia Ed. - Console Mania - Rubrica Control Your Console (o più familiarmente CYC) - Console X (X=la console per cui funge il trucco) - Casella Postale 853 - 20100 Milano... Buon Natale a tutti...

Dave

NES BUSTERS

BUBBLE BOBBLE

Chi di voi non conosce Bubble Bobble? Nessuno vero? Beh, chi si è stufato di giocare alla "versione normale" sappia che è possibile giocare anche a Super Bubble Bobble, proprio come in sala giochi. Tutto quello che si deve fare è inserire DDIJI come codice. Grazie tante a Simone Pellerey di Pinarolo...

MEGA MAN

Per arrivare in un battibaleno alla fortezza del perfido Willy è sufficiente inserire A2 A3 B4 C2 C3 nello schermo delle password. Sempre grazie di cuore a Simone...

DOUBLE DRAGON 2

Se giocate da soli, inserite le seguenti combinazioni per continuare da dove siete morti (per l'ultimo trucco usate il joypad in porta due):
Livelli da 1 a 3: su, destra, giù, sinistra, A, B.
Livelli da 4 a 6: su, giù, sinistra, destra, B, A, A.
Livelli da 7 a 9: A, A, B, B, giù, su, destra, sinistra.
Comoda la vita, eh?

KID ICARUS

Se una bella sorpresa è di vostro gradimento provate a inserire il seguente codice: 8uuuuu uuuuuu uuuuuu uuuuuu. Se volete, potete continuare a ringraziare Simone Pellerey di Pinarolo...

SPECIALE GAME GENIE BUSTERS (NES)

Per la stesura di tutta questa rubrica ringraziamo l'operoso Corradi Fabio di S.Secondo. Purtroppo, a causa dello spazio limitato, non ci sarà possibile pubblicare tutte e quattro le pagine da lui inviateci, segue comunque un saliente riassuntone...

TURTLES 2

YNXVUZZE: renderà le vostre armi più potenti.
Se vi interessa potenziare anche i calci inserite senza indugio YNXTNZLE.

ZELDA 2

YAKOZIAI: vi farà saltare più in alto.
EGKOZIAS: renderà invece i salti più bassi.
YYVGGLLA: incrementerà il numero delle vite.

MEGA MAN 2

YYNAOZGE: renderà i vostri salti più alti ma poco controllabili.
EANAOZGA: farà in modo che alla pressione del tasto a il personaggio muoia.
YYNALALA: vi donerà 110 belle vitazze!
AYALALA: se centodieci non bastano che ne dite di 140?

SUPER MARIO 3

Segue una lista di codici strambi per "storpiare" l'idraulico più famoso del mondo...
NNKXGLIA: Mario è piccolo, più potente, invincibile e grigio, ma non entra nei tubi.
KEUXKGAE e UEUXKGAE: forme particolari...
UUKXGLIA: Mario è grigio, nuota nell'aria e nella mappa è una nuvola
SSKXGLIA: Mario è blu e nuota nell'aria.
EEUXKGAA: Mario è un quadrato.
KUKXGLIA: Mario è viola, ha la coda e nuota nell'aria.
SEKZGLIA: Mario è blu e nuota come una rana.
UEKXGLIA: Avrete sempre Mario in formato grande (non diventa mai un nanetto).
NEUZVUEE: Super velocità per Mario...
TSUXKGAA: lo schermo cambia i colori...
GNUXKGAA: lo schermo è a righe.
NYKZYVEU: non si può più saltare.

MEGA DRIVE BUSTERS

TINY TOON ADVENTURES

Mai finito questo gioco? O meglio, mai arrivati all'ultimo round? No?! Beh, allora questa bella password vi farà sicuramente comodo. Provare per credere:

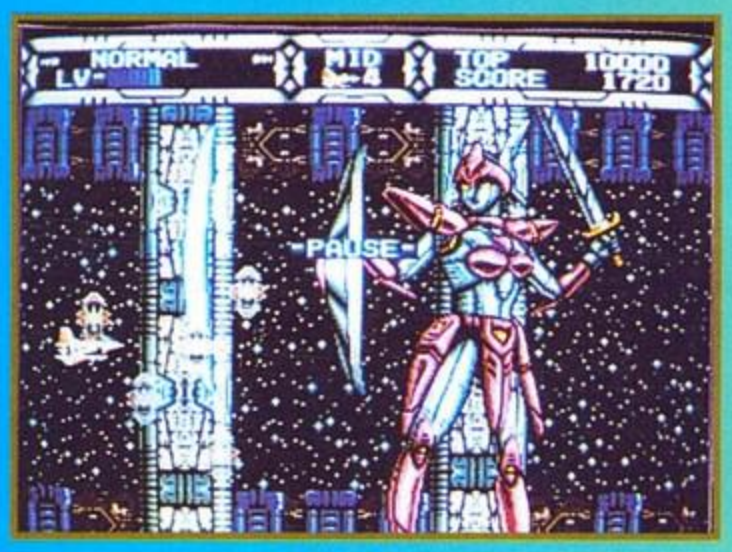
BJQB TXZB LDQB TXZK DDDB. Grazie di cuore a Michele Bentini...

ERNEST EVANS

Mettete il gioco in pausa e premete su, A, giù, sinistra, A, destra, B. Semplice ma funzionale... Un super grazie a Michele Zanetti, artefice di una gran quantità di trucchi apparsi in questo spazio...

GAIARES

Mettete il gioco in pausa e tenete premuti i tasti sinistra, A, C per OUT RUN
Se il livello di difficoltà è troppo misero per le vostre grandi capacità, basta premere dieci volte il tasto C nello schermo dei titoli.



STEEL EMPIRE

Andate nelle opzioni e quindi nella sezione degli effetti sonori. Ora selezionate 1 (due volte), 9 (una volta), 2 (una volta) e vedrete apparire la selezione del livello. Se invece desiderate saltare semplicemente i livelli, basta mettere il gioco in pausa e premere il tasto C sul secondo joypad per saltare alla sezione successiva...

THE IMMORTAL

Ecco la password per il livello 8 (non è stata pubblicata nel numero 22): EO11F73O178C1 (se non dovesse funzionare provate a sostituire gli zeri al posto delle O in tutte le combinazioni possibili, NdD).

JENNIFER CAPRIATI TENNIS

Volete vedere la fine? Bene, allora inserite il codice END ING . CH ECK (Tutto il resto punti). Non contenti volete settare anche la configurazione? Quello che dovete editare è CON FIG (e tutto il resto punti). Il livello di gioco è troppo scarso per voi? Provate allora ad inserire GRA ND. SLA M.. (e, come al solito, tutto il resto punti). Ancora grazie di tutto cuore a Michele Zanetti.

KLAX

Aumentare la difficoltà non sarà più un problema per voi: basta muovere il joypad in diagonale su a sinistra premendo contemporaneamente i tasti A, B, C e start.

M1 ABRAMS BATTLE TANK

Durante il Demo premete in successione i tasti B, B, C, B, C, C, C, B, C, B, B, C per avere una bella e comoda invulnerabilità...

MERCS

Volete che i nemici siano più simpatici e carini? Ebbene, quello che dovete fare è cominciare il gioco nell'original mode e premere i tasti A, B, C e start.

DEVIL CRASH

Premete A e start nello schermo dei titoli per poter accedere alle varie opzioni. Inserite invece queste password per partire con un numero determinato di palline:
7 palline: DEVILCRASH
10 palline: TECHNOSOFT
33 palline: 0956335555 (e che è? Il numero di telefono della Techno Soft? NdD)

THUNDER FORCE IV

Per poter accedere alle opzioni è sufficiente premere A e start contemporaneamente. Una volta terminato il gioco vi sarà possibile ascoltare nel sound test 15 musiche in più di prima!

"La Giraffofferta"

Sono inoltre disponibili tutte le ultime novitá, Importazione diretta da USA e Giappone, arrivi settimanali.
Richiedici il Listino Completo con tutti i titoli disponibili per la tua Console preferita.
Abbiamo disponibili inoltre titoli per Amiga, CD-32, PC-IBM e compatibili, il tutto a prezzi mai visti !!!

E se ti fai socio.....
la TESSERA DELLO ZOO ti fara' avere:

' SCONTO del 10% su tutti i giochi
' Pubblicazione mensile "GNUNG" con:
- Giraffofferte speciali per i soci
- I consigli del tecnico
- Rubrica Lettere

OFFERTE SEGA MEGADRIVE

Advanced BusterHawk	59.000	Gods	59.000	Phelios	39.000
Air Diver	39.000	Golden Axe 2	49.000	Power Athlete	59.000
Aleste	39.000	Golden Axe 3	69.000	Quack Shot	49.000
Alien Storm	39.000	Gunstar Hero	69.000	RBI Baseball IV	69.000
Alisia Dragon	59.000	Gynoug	39.000	Risky Woods	69.000
Arrow Flash	39.000	Hell Fire	39.000	Rocket Knight Adv.	69.000
Batman Returns	59.000	Hiding Ball	39.000	Runark	39.000
Batman Revenge of Joker	69.000	Hit The Ice	39.000	Saint Sword	39.000
Battle Squadron	39.000	James Bond 007	49.000	Smash TV	39.000
Battle Toad	39.000	Jordan Vs Bird	49.000	Sol Feace	59.000
Battle Wolf	49.000	Jungle Strike	69.000	Sonic 2	59.000
Bio Hazard Battle	59.000	King Of Lion	39.000	Splatter House 3	79.000
Chase HQ II	59.000	Krusty Super Fun House	39.000	Star Cruiser 2	49.000
Cool Spot	69.000	Magic Boy	39.000	Strider	49.000
Dahna	59.000	Magic Princes	39.000	Street of rage 2	79.000
Darius 2	59.000	Mario Lemieux Hockey	49.000	Sunset Riders	49.000
Death Duel	59.000	Marvel Land	49.000	Super Hang On	39.000
Devil Crash	49.000	Mazin Saga	59.000	Super High Impact	59.000
Dino Land	39.000	Midnight Resistance	49.000	Super Shinobi 2	69.000
Double Dragon 3	69.000	NBA All Star Challenge	59.000	Tale Spin	49.000
F1 Hero	59.000	Ninja Turtles	59.000	Tetris	39.000
Fire Mustang	39.000	Outrun 2019	59.000	Tiny Toons	59.000
Forgotten World	39.000	Paper Boy	39.000	Turrican	39.000
Gaiares	49.000	Paper Boy 2	69.000	Winter Challenge	39.000
				X-Man Spiderman	69:000

OFFERTE Nintendo GAMEBOY

		Empire Strike Back	39.000	Mc.Donald Land	39.000
4 in 1 Fun Pack	39.000	Excellent Adventure	39.000	Mickey's Chase	39.000
Addams Family	39.000	Ferrari	39.000	North Star Ken	39.000
Adventure Island	39.000	Football International	39.000	Navy Seals	39.000
Aerostar	39.000	Fortress of Fear	39.000	Paperboy	39.000
Aliens	39.000	Ghostbuster II	39.000	Paperboy II	39.000
Barbie	39.000	Goal	39.000	Prince of Persia	39.000
Batman II	39.000	Hit The Ice	39.000	Race Drivin	39.000
Battle Bull	39.000	Home Alone	39.000	Red October	39.000
Battle Toads	39.000	Home Alone II	39.000	Robocop II	39.000
Bettle Juice	39.000	Hook	39.000	Simpsons II	39.000
Blades of Steel	39.000	Jack Nicklaus Golf	39.000	Snow Brothers	39.000
Blues Brothers	39.000	Jordan vs Bird	39.000	Spiderman II	39.000
Boulder Dash	39.000	Jurassic Park	39.000	Spiderman III	39.000
Bubble Bobble II	39.000	Kick Off	39.000	Super Star II WF	39.000
Bugs Bunny II	39.000	Krusty Fun House	39.000	Tasmania Story	39.000
Chase HQ	39.000	K.O. Boxing	39.000	Terminator II	39.000
Choplifter II	39.000	Kid Dracula	39.000	Tiny Toon	39.000
Double Dragon II	39.000	Lemmings	39.000	Tom & Gerry	39.000
Double Dragon III	39.000	Lethal Weapon	39.000	Top Gun II	39.000
Dr. Franken	39.000	Little Mermaid	39.000	Turtles II	39.000
Dr. Mario	39.000	Looney Toones	39.000	Universal Soldier	39.000

E.T.S. COMPUTERS

via Pertini, 21
57020 La California (LI)

E allora, cosa aspetti ?
Telefonaci ai numeri indicati
dalle ore 9:00-13:00
e dalle ore 15:00-19:30
nei giorni dal Lunedi al Sabato
troverai sicuramente quello che
cerchi da sempre!

Prezzi IVA Compresa
Tutti i marchi e nomi registrati appartengono ai legittimi proprietari.
Garanzia 12 mesi.

CONTROL YOUR CONSOLE

SUPER FAMICOM BUSTERS

MORTAL KOMBAT

Ecco a voi un piccolo ma utile trucco: quando un qualsiasi personaggio che avete selezionato arriva alle coppie, una volta distrutto il primo combattente nel primo round, se colpirete il

secondo avversario o con un pugno, con un calcione, con un montante o con qualsiasi calcio volante mentre sta arrivando o mentre è ancora a mezz'aria, quest'ultimo perderà tutta la sua energia. Grazie mille a Paolo Griggio...

MAGICAL QUEST

Nello stage 1-3 basta passare la tana del castoro per guadagnarsi 2up. Grazie infinite A Mario Razzetti (P.S. Anche a me qualche cartuccia a tampone per il SF ha dato dei problemi (Super Mario Kart), penso comunque che sia una cosa normale che ogni tanto la memoria a tampone vada in palla, almeno spero... NdD).

SUPER MARIO WORLD

Per poter entrare in una fortezza, anche dopo averla distrutta precedentemente, posizionatevi su quest'ultima e premete L e R contemporaneamente.

UN SQUADRON

Entrate nella schermata delle opzioni e cambiate il livello tenendo premuti X e A sul secondo joypad. Così facendo accedere al livello "gamer", ancora più difficile... Un grazie immenso come il mare a Igor Atzeni...

MASTER SYSTEM BUSTERS

ACTION FIGHTER

Nella schermata dei codici inserite DOKI_PEN per partire con tutte le armi... Grazie di nuovo all'instancabile Michele Zanetti...

AFTER BURNER

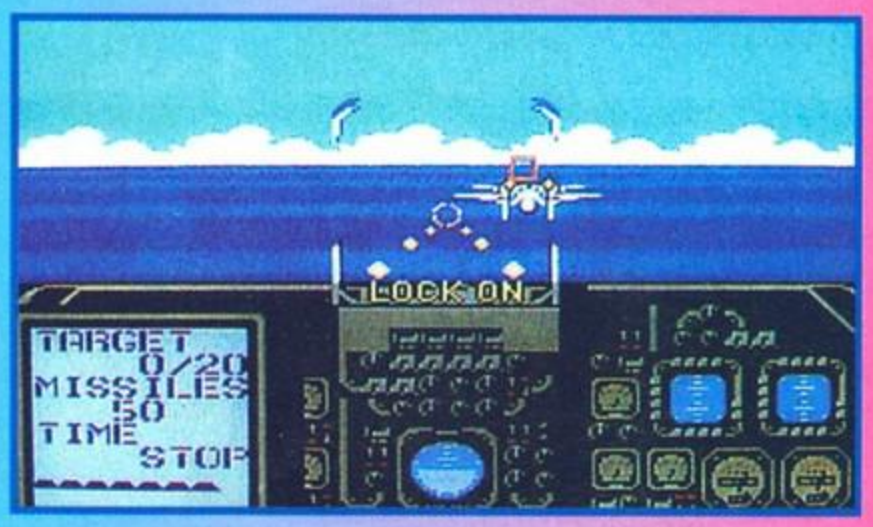
Per avere continue infiniti fino al 18esimo livello dovete premere 100 volte il tasto di pausa durante le presentazioni e le dimostrazioni.

CHOPLIFTER

Nello schermo dei titoli premete su, giù, sinistra, destra. Fate lo stesso quando appare la scritta player 1 start. Ora sarete in grado di selezionare i livelli.

DOUBLE DRAGON

All'inizio del terzo livello fate circa 35 volte il calcio volante all'indietro ed avrete le tanto agognate vite infinite... Grazie per la miliardesima volta a Michele Zanetti...



Ma che bello, se sto scrivendo qui significa che anche per questo mese ho concluso. Ci vediamo tra un mese in edicola!

Dave

HALL WEEN

Via Gallucci, 16 - MODENA - Tel. e Fax (059) 242727

Vendita al minuto e corrispondenza di CONSOLE E VIDEOGAMES

OFFERTE DEL MESE:

S. Nintendo + Bazooka	L. 280.000	Game × Mega Drive	da L. 35.000
S. Nintendo + Star Wing	L. 270.000	Game × S. Nintendo	da L. 35.000
S. Nintendo + Prince of Persia	L. 250.000	Game × Game Boy	da L. 35.000
Mega Drive + 3 Game	L. 330.000	Game × Master Sistem	da L. 35.000
Adatt. × Mega Drive Euro/Jpn	L. 20.000	Game × Nintendo	da L. 35.000
Game Boy Base + 4 pile	L. 99.000		
Game Boy + Spiderman 2	L. 125.000		
Game Boy + S. Maridand	L. 135.000		
Game Boy + Jurassic Park	L. 150.000		

PERMUTA
il tuo usato con una strepitosa
SUPERVALUTAZIONE

CENTRO VIDEOGAMES, MODELLISMO E GIAPPONESERIE

IMPORTAZIONE DIRETTA DI TUTTE LE NOVITÀ

DREAM LAND
VIA SIGISMONDO, 36
47037 RIMINI
TEL. 0541/786496
FAX 0541/786621

ORA ANCHE PER CORRISPONDENZA, AGLI APPASSIONATI VICINI E LONTANI LE SUPER NOVITÀ DELLA SETTIMANA! A VOI LA SCELTA:

CORRIERE ESPRESSO - POSTA CELERE E ORDINARIA

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

ATTENZIONE
SONO ARRIVATI I NUOVI FUMETTI A COLORI:
Ken il Guerriero - Dragon Ball Z

NOMI E MARCHI SONO PROPRIETÀ DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI.

ATTENZIONE:

IMPORTATE DIRETTAMENTE PER RIDURRE I VOSTRI COSTI!

AVVISO AI NEGOZIANTI:

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO INCLUSIVI DI ASSICURAZIONE E SPEDIZIONE FINO AL VOSTRO DOMICILIO!
L'UNICA COMPAGNIA EUROPEA IN ORIENTE CHE VI OFFRE:
NOVITA' IN ANTEPRIMA, SERVIZIO, SERIETA',
COMPETENZA E PREZZI BASSISSIMI!
PER INFORMAZIONI CHIAMATECI ANCHE IN ITALIANO!

Visa International Ltd.
7th Floor, Printing House
6 Duddell Street
Central HONG KONG

Tel. 00852/3951727
3951797
Fax 00852/3951797

IN QUESTI NEGOZI POTETE TROVARE LE ULTIME NOVITÀ DELL'IMPORTAZIONE

AQ	SULMONA	VIDEOLAND SDF Via Circumvallaz. Occ., 34
BA	PUTIGNANO	VIDEO SMILE Via Cavalieri di Malta, 85
BR	BRINDISI	VIDEOLANDIA Ponte ferroviario, 22
CN	RACCONIGI	TUTTOVIDEO Via S. Giovanni, 15
CZ	CATANZARO	CLAUDIO ELIA Via L. Della Valle, 46
	CROTONE	VIDEO FILMS Via Cutro, 15/17/19
	CROTONE	CIAK VIDEO FILMS 3 V. 2ª trav. M. Nicoletta, 90
	LAMEZIA TERME	ROYAL PHOTO V.le Michelangelo, 5/9
	LAMEZIA TERME	MONDO VIDEO Contrada Scinà Coop. Dog.
	LAMEZIA TERME	GIROTONDO GIOCATTOLI C.so Nicotera, 212
FR	VEROLI	VIDEO BOOM Via Cesenatico, 32
GE	GENOVA	VIDEOMANIA Via Posalunga, 104R
	GENOVA	FOTO MAURO Via Canepari, 183R
	GENOVA	VIDEO IN Via Ferregiano, 153R
	GENOVA	GAME MANIA Via Piacenza, 294 R
	GENOVA	VIDEO FLASH P.zza L. Da Vinci, 12R
	GENOVA	IL BAULLA Via Finocchiaro, 112R
	GENOVA	STUDIO 1 P.zza Matteotti, 29R
	SAMPIERDARENA	MONDO VIDEO Via N. Daste, 104
GO	GORIZIA	CARTOGIOCATTOLI REGALO Via Alfieri, 15B
	MONFALCONE	GIOCATTOLI DEOTTO Via S. Marco, 7B
GR	CASTEL DEL PIANO	EMPORIO MUSICALE C.so Nasini, 34/B
IM	DIANO MARINA	CASA DEL GIOCATTOLO Via Carepa, 12
	IMPERIA	OFFICE & GAMES P.zza Bianchi, 9
	SANREMO	VIDEO FUTURA C.so Inglesi, 281
	SANREMO	RAGALZI Via Massabò, 10
	SANREMO	VIDEO CLUB ORFEO C.so Matuzia, 185
LE	LECCE	VIDEOMANIA V.le dell'Università, 61/63
LI	LIVORNO	MI.DA Via Solferino, 90
LU	ALTOPASCIO	VIDEO & SIMPATIA Via Marconi, 16
	LIDO DI CAMAIORE	BIBLIOTECA 2001 Via S. Caterina, 7
MI	CINISELLO B.	VIDEO PARADE Via Catalani, 9
	CONCORREZZO	CORNO ADELIO Via Libertà, 164
	CORSICO	VIDEO AMICO Via 24 Maggio, 2
	MILANO	GRAY PINK VIDEO Via Zanoli, 10
	MILANO	DIMENSIONE VIDEO Via Melchiorre Gioia, 67
	NOVA MILANESE	EFFETTO MUSICA Via XX Settembre, 25
MO	FIORANO MODENESE	HARMONY HOUSE Via Macchiavelli, 6/A
PC	PIACENZA	CORAZZA Via Atleti Azz. d'Italia
PZ	LAGONEGRO	FOTO RICCIARDI Via Brenta, 4/6
RC	GIOIA TAURO	CIAK VIDEOTECA Via R. Sanzio, 18
	LOCRI	FURCI ROCCO C.so V. Emanuele, 98
	REGGIO CALABRIA	VIDEOMUSIC Via Cardinale Portanova, 48
	REGGIO CALABRIA	SINDONA FOTO Via D. Tripepi
	REGGIO CALABRIA	FOTO COLOR DI PINO Via Arangea, 21
RM	ROMA	VIDEOLAND Via Gregorio VII, 327
	ROMA	VIDEO 4 Via Ugento, 42
	ROMA	VIDEO EVOLUZIONE Via Turcolano, 416
	ROMA	GLANCE Via La Spezia, 106
	ROMA	IL MEGLIO DI HOLLYWOOD Via Ponzi Cominio 33/35
SI	ABBADIA S. SALVATORE	HOLLYWOOD HOLLYWOOD V.le Roma, 28
SP	CASTELNUOVO M.	VIDEOFANTASY Via Aurelia, 12
	DOG. DI ORTONOVO	VIDEOFANTASY 2 Via Aurelia
	LA SPEZIA	PEDACI VIDEO CLUB Via Prione, 73
	LA SPEZIA	FANTACARTA Via Lunigiana, 730
	LA SPEZIA	GRAN BAZAR C.so Cavour, 262
	LA SPEZIA	V. MUSIC CENTER Via N. Ricciardi, 19
SV	ALASSIO	CAROSELLO Via Londra, 16
	ALASSIO	CAVIGLIA GIOCATTOLI Via V. Veneto, 54
	ALBENGA	VIDEO ALBENGA P.zza XX Settembre, 30
	ALBENGA	VIDEOMANIA Via del Roggetto, 9
	ANDORA	VIDEO CLUB ANDORA Via S. Luigi, 21
	LOANO	PONS C.so Roma, 94
	SAVONA	CINE VIDEO CLUB 2000 Via Milano, 54R
TO	TORINO	NIGHT & DAY C.so M. D'Azeglio, 80/A
TN	TRENTO	CIACK VIDEOTECA Via Petrarca 1/7
TS	TRIESTE	TEOREMA Via S. Giacomo in Monte 1/B
TV	VITTORIO VENETO	V.CLUB ETA BETA Via Del Corso, 10

Teknos Trading

S.o.S.

Importazione e distribuzione video giochi

TEL. 0183/29.91.91
FAX 0183/29.07.72

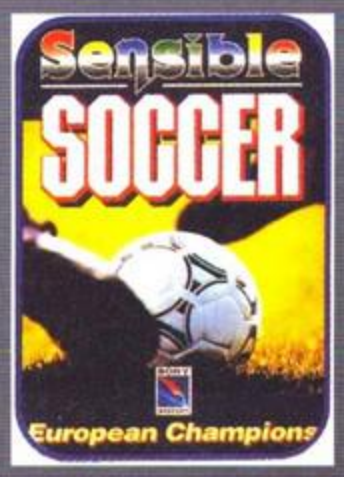
Chiamateci per avere informazioni dettagliate sui servizi che offriamo ai nostri clienti, tra i quali:

- QUESTA PUBBLICITÀ GRATUITA
- IL SERVIZIO PRENOTAZIONE NOVITÀ
- LA HOT LINE TELEFONICA
- LE INFORMAZIONI AGGIORNATE DAL MERCATO INGLESE ED AMERICANO
- UNA RETE DI AGENTI A VOSTRA DISPOSIZIONE PER SEGUIRVI E CONSIGLIARVI L'ACQUISTO PIU' OPPORTUNO.
- LA GARANZIA DI NON VENDERE AI PRIVATI O PER CORRISPONDENZA
- **DILAZIONI DI PAGAMENTO**

CARTUCCE PERFETTAMENTE COMPATIBILI CON I SISTEMI ITALIANI, SENZA ADATTATORE.

CONSOLE IN VERSIONE PAL, COMPATIBILI CON I TELEVISORI ITALIANI.

VIDEOGIOCHI IN REGOLA CON IL MARCHIO CE PER LA SICUREZZA DEL GIOCATTOLO



ARRIVI SETTIMANALI

TEKNOS TRADING - Importazione e distribuzione video giochi

Sede Centrale: 18100 IMPERIA - Via Amendola, 47 - Tel. 0183/29.91.91 Fax 0183/29.07.72 • Sede per Lombardia: 20100 MILANO - Via P.L. da Palestrina, 10 - Tel. 02/67.05.265 Fax 02/66.98.69.48

Nintendo SEGA SUPER NINTENDO GENESIS GAME BOY GAME GEAR

TUTTI I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI RISPETTIVI PROPRIETARI

RAPIDO GRAF - DIANO MARINA (IM)

CONTROL YO

OK, anche questo mese la rubirca è in una fase di transizione alquanto turbolenta... E' passata fra le mani di Maurizio prima e di Andrea Orchesi poi, per finire comunque in quelle di Marco (che ha risposto alla maggior parte dei vostri quesiti) e infine nelle mie...

Alex

Enrico Gullotti: Super Mario Land 2. Nella prima schermata, prima di scegliere il gioco salvato ed iniziare a giocare, premete SELECT ed apparirà' la scritta "EASY MODE" cominciate la partita e tutti gli schermi che affronterete saranno semplificati, compreso quello finale!

Laura detta Cody: Perché' non fate recensioni sulla realtà' virtuale?
Perché' non abbiamo ancora le macchine a disposizione... E poi non è ancora apparso nulla di rilevante.

Robin cerca per Super Nintendo alcuni trucchi per Jurassic Park.
Eccolo accontentato: usa la Password "JPG0xARK", dove "x" è il numero del livello che vuoi giocare con il personaggio Grant, "JPR0xARK" per Raptor e "NYUKNYUK" ti fa usare Grant e Raptor con il Pad 2: A riempie la vita e le munizioni; B è per il rallenty.

Cerco un trucco per Street Fighter II.
Per Megadrive o per Super Nes? Beh, fa lo stesso. Megadrive con pad a sei pulsanti: premi giù, Z, su, X, A, Y, B, C sul joypad 1. Per Super NES: premi su, R, giù, L, Y, A, X, B. Tutti e due sono da eseguire quando appare il logo Capcom.

Luigi: Vorrei sapere, secondo voi, quale macchina è migliore fra il Super Nintendo e il Game Gear.
Sono due macchine totalmente differenti! Non puoi paragonare una console portatile a otto bit con una console da casa a sedici! Sii realista!

Roberto: Cerco per Neo Geo le mosse segrete e le fatality per Fatal Fury Special.
Beh... Fatal Fury Special le fatality non le ha, e le mosse speciali le trovi sul manuale. Più di così...

Dario Lazzari vuole sapere come si fa a far comparire lo schermo segreto delle opzioni per Mortal Kombat del Mega Drive: nella schermata che contiene la scelta tra inizio gioco e opzioni premi destra, su, sinistra, sinistra, A, destra, giù.

Anonimo: Vorrei avere degli aiuti o dei cheat mode per Flash Back. Dovresti essere un po' più preciso... A che quadro sei fermo? Cosa non riesci a fare?

Giovanni: Vorrei sapere: è vero che stanno convertendo il gioco degli X-MAN dal Mega Drive al SuperNintendo?
Se intendi Spiderman & the X-Man (in Arcade's Revenge NdAlex) è già uscito, se invece intendi l'altro... Beh, non ci risulta.

Salvatore Parigi: Quale console è migliore fra Mega CD, 3DO e Atari Jaguar? Inoltre, vorrei sapere qual è il prezzo del 3DO.
Il Mega CD ha sicuramente più titoli, essendo in giro da molto più tempo, mentre 3DO e Jaguar sono più recenti e scarseggiano giochi per cui valga la pena acquistare la console. Per il prezzo del 3DO si aggira sul milione e mezzo, anche se si parla già di cali di prezzo dell'ordine dei duecento dollari (più di trecentomila lire).

Mancusi Daniele: Vorrei sapere perché in Mortal Kombat per il Game Gear non mi riesce la Scivolata di Sub Zero.
Non sappiamo... Sei sicuro sia possibile effettuarla? Controlla sullo specialone che abbiamo già pubblicato...

Ryu: "Ciao, sono un mega fan di Ken; qual è il gioco più intrippante per il SNES?"
Beh, no di certo i giochi di KenShiro. Se ti piacciono i beat 'em-up, Street Fighter II Turbo rimane il migliore, altrimenti c'è Zelda III per i picchiaduro, Super Bomberman per i giochi d'azione, F-Zero per quelli di guida...

UR CONSOLE

Potrei andare avanti per anni.

Andrea: Vorrei sapere le mosse segrete di Fatal Fury II per Super Famicom.
Sono sul manuale... E ci sono tutte!

Marco da Firenze: Vorrei avere un catalogo che mi aiuti a Zelda III per il Super Nintendo.
Che cosa intendi con "catalogo"? Ripetiamo, siate più specifici... Che cos'è che non riesci a fare?

Anonimo: Vorrei avere alcune delucidazioni su Winter Olympics versione giapponese per Super Nintendo.
Ragazzi, quando chiedete delucidazioni, non potreste essere un po' più precisi? Ancora una volta, cosa volete sapere? Grazie.

Fabio da Ferrara: Vorrei sapere se è vero che ogni personaggio ha a disposizione 3 fatality in Fatal Fury Special.
Caro Fabio, non ci risulta. Mosse speciali tipo l'Aura Wave, il Rising Tackle e così via sì, ma fatality (come quelle di Mortal Kombat), e cioè le mosse speciali trucide per "finire" l'avversario" no.

Davide di Verona: Vi comunico un trucco per Mortal Kombat; fate all' inizio dello schermo "a b a c a b b".
Beh, molto gentile, ma... Non hai detto a cosa serve! Fortunatamente lo sanno tutti, visto che è il codice per togliere la censura dalla versione Megadrive, va inserito nella schermata che parla del termine "codice" e soprattutto l'abbiamo già pubblicato. Fate più attenzione...

Christian: Cerco per Mega Drive alcuni trucchi per Fatal Fury Super, Shinobi II e The Last Battle.
Per Last Battle puoi continuare dall'ultimo quadro raggiunto tenendo premuti i tre tasti (A, B e C) e premendo un po' di volte START quando il Megadrive si resetta. Fatal Fury Super non esiste (ma è anche possibile che il tizio che trascrive i messaggi sia sordo e un po' un animale), c'è solo Fatal Fury (normale) e non ci risulta ci siano trucchi. Shinobi II cos'è? Se è Super Shinobi, seleziona zero coltelli e premi START per averne quanti ne vuoi (di coltelli, of course).

Anonimo: Vorrei sapere se per Super Nintendo uscirà Mortal Kombat II.
E' molto probabile, comunque non ti aspettare certo il sangue e la violenza del coin-op...

Davide da Bologna: Volevo acquistare un Super NES; mi conviene prendere quello giapponese con il convertitore?
Dipende: non tutti i giochi italiani funzionano correttamente sul Super Famicom cum adattatore (Nigel Mansell, Wolfenstein 3D, Kick Off 3 sono un esempio). In ogni caso, versione "estera" per versione "estera" ti conviene quello americano, che costa meno (di solito), soprattutto visto il cambio dello yen.

Lord SNK: Vorrei sapere se ci sono simulazioni di volo, giochi di guerra, o se fanno sempre e solo picchiaduro per il Neo Geo.
Per la maggior parte (e come avrai ben notato) i titoli per Neo Geo sono picchiaduro. Ci sono anche due o tre platform game, un clone di Tetris e un paio di spara e fuggi, senza contare l'occasionale gioco di baseball, calcio e football americano. Simulazioni di volo non ne vedrai mai, e nemmeno giochi di guerra (forse però ti basta 'Nam 1975).

Anonimo: Vorrei che ci fossero più trucchi per il Mega Drive sulle vostre testate; ad esempio potreste dare meno spazio alle macchine come 3DO. Cerco inoltre per il GameBoy trucchi per Street Fighter II; un'ultima domanda: ci sarà una conversione di Fatal Fury II sul Mega Drive?
Innanzitutto mi pare che di trucchi ce ne siano già molti (e comunque pubblichiamo tutto quello che ci capita sotto mano), ma in ogni caso questa hot line è qui per questo; poi, dare meno spazio a "macchine come il 3DO" vuol dire ignorare il progresso e per la conversione di Fatal Fury II... Beh, è probabile, ma la Takara non l'ha ancora annunciato (però se vuoi c'è per PC Engine CD).

Luciano : Vorrei una recensione

di Hook.
Beh, l'abbiamo già pubblicata, no? Per SNES, per NES e per Mega CD. In ogni caso, nessuna delle tre versioni è da considerare "consigliabile", se è questo che volevi sapere.

Massimiliano di Fratta: Sapete qualche cosa sul nuovo MegaCD e sul MegaDrive portatile?
L'unico nuovo Mega CD è quello che cambia semplicemente a livello estetico (e va insieme al Megadrive 2), più piccolo, compatto e leggero. Il Megadrive portatile proprio ci suona nuovo...

Roberto di Cagliari: Marco ti dilunghi troppo sulle recensioni per Super Nintendo!
Risponde l'interessato: se ti riferisci a me (e sono l'unico Marco), hai proprio sbagliato visto che sono uno scansafatiche e scrivo il meno possibile. Se ti riferisci a PIERmarco... Beh, non mi sembra si dilunghi poi così tanto.

Gianluca di Parma: Quanti colori ha il Neo Geo?
La palette (in italiano tavolozza, comunque il numero di colori disponibile) è di 4096 colori... Proprio come l'Amiga.

Stefano: In Mortal Kombat ci vuole un codice per far apparire il sangue: pubblicatelo!
Il trucco per il sangue funziona solo su Mega Drive ed è ABACABB nella schermata di introduzione. E l'avevamo già pubblicato.

Matteo: Per ottenere "Reptile" e avere il nuovo schermo opzioni che si ottiene con la sequenza descritta nel n 26, selezionare il ponte come schema di combattimento, iniziate a giocare poi fate 2 perfect e la Fatality e potrete cosi' combattere conto Reptile, nelle opzioni se si sceglie il terzo flag vedrete passare delle teste e delle lettere. Mille grazie per i chiarimenti... Ma per utilizzare la sequenza pubblicata non devi fare nesun perfect, te lo assicuro. Per Reptile, comunque, è un altro paio di maniche.

Anonimo: Perché fanno tanti picchiaduro per SuperNes?
Perché c'è tantissima gente che li compra... Che credevi?

Chris: Ecco a voi un trucco per Sonic su Mega Drive: premete sul joypad su, giù, destra e sinistra, cosi' potrete scegliere i livelli.
Ti sei dimenticato di dire che va fatto nella schermata del titolo e che è necessario premere contemporaneamente A, B, C e START per vedere il menu segreto. Grazie lo stesso, comunque.

Il Club "Super Mega Console" chiede:
1- Cosa ne pensiamo di Fatal Fury II.
2- Se uscirà Street Fighter II per Mega Cd.
3- Cosa ne pensiamo del Coin Op "Cadillac e Dinosaurs".
4 - Cosa diciamo a proposito di Super Street Fighter II.
1: Molto bellino, sia per SNES sia per Neo Geo (ma è meglio lo special).
2: No: c'è già la versione MD, ed è più che sufficiente.
3: L'ennesimo clone di Final Fight, fatto bene ma non eccezionale.
4: Ci piace, anche se avremmo preferito una versione totalmente nuova piuttosto che un remix (vedi anche Super Street Fighter II

Computer *Land* s.r.l.

sede : Via IV Novembre , 66 CASSANO M.GO (VA)
negozi : Via Trieste , 6 - Via IV Novembre , 66
Tel. 0331 / 204074 - 281343

Crazy Video

Via Dante ,165 Sesto S.Giovanni (MI)
Tel. 02-2620680

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

NOVITA' Super Famicom Super Nes

NBA JAM
Undercover Cops
Genocide 2
Super Metroid
FX Trax
Jungle Book
Ran Ma 1/2 Part III
Sky Blazers
Legend
Final Fantasy VI
Bugs Bunny
Young Merlyn
Cyborg 009
Sonic Blastman II
Dungeon Master II
Estpolis II
Bonk's Adventure
T-Rex
Joe Mac 3
Wolfenstein 3D
Silvester & Tweety
Super Bomberman II
Space Invaders
Adventure Island II
King Of Dragons
Muscle Bomber
S. Real Majhong P.IV
Astroboy
SD Battle Gaiden

NOVITA' Amiga IBM CD

Lawnmowerman CD
Unnecessary Rough..
Aladdin Lamp CD
Doom
Jack The Ripper
Metal & Lace (sexy)
Dragon Knight III (sexy)
VASTA SCELTA CD IBM V.M..18

NOVITA' Sega Megadrive Genesis

NBA JAM
Goofy
Beethoven
Castelvania : Bloodlines
Desert Demolition
Virtual Racing
Popeye
Incredible Hulk
Jungle Book
Time Dominator
Bare Knukle III
Phantasy Star IV
Shining Force II
Out Runners
After Armageddon
Silvester & Tweety

NOVITA' SEGA CD

Rebel Assault
Battletech
S.Cotton
Revenge Of Ninja
Ax 101
Wing Commander
Vay
Sengoku Densho
Pop'n Land
Dungeon Master II
Lamu'
F1 Circus CD

NOVITA' Game Gear

Puyo Puyo II
Street Fighter II
Sonic Drift
Treasure Land
NBA JAM
Jungle Book
X - Men
Pinball Dream

NOVITA' PC Engine

Fatal Fury II Special **AC**
Strider **AC**
Fray
Sol Moonarge
Sexy Idol VM18
Godzilla
World Heroes II **AC**
Art of Fighting **AC**
Chicky Chicky Boys
Puyo Puyo On CD
Princess Minerva

NOVITA' NEO GEO

Top Hunter
Magician Lord II
Art Of Fighting II
3D Soccer

NOVITA' Game Boy

Galaxy Gaivan
Mario Land 3
Mickey Mouse 5
Simpsons & Beanstalk

NOVITA' Lynx

Ninja Nerd
S.Off Road
Cabal
Desert Strike
Eye Of The Beholder
Monkey Island

Si eseguono modifiche universali per megadrive , megaCD,3DO

Golf Virtuale

UN VERO SISTEMA DI INTRATTENIMENTO VIRTUALE PER IL TUO PC COMPATIBILE ED ORA ANCHE PER MEGADRIVE !!!

MARTY 32 BIT

AMIGA 32 BIT

B 17 Flying Fort.
Mortal Kombat
Legacy
Microcosm
Jurassic Park
Last Action Hero
Inferno
Super Rally

3DO

Wing Commander
PGA Golf
ShockWave
Road Rush
Jhon Madden
Another World
Mega Race
Jurassic Park

ATARI JAGUAR

Crescent Galaxy
Tiny Toons
Dino Dudes
Checkered Flag 2
Raiden

HI TECH CONSOLE — Computer Land

BLACK RAGE

UTILIZZA SCHEDE DA SALAGIOCHI
prodotto e distribuito da Computer Land Italia

CARTONI ANIMATI YAMATO ,GRANATA , in Italiano
CARTONI ANIMATI (case varie) V.M.18 , SPLATTER...
Modellini di Gundam , Macross , Tekkaman , Patlabor , ...

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE ED ESTERO

NOLEGGIO IN LOMBARDIA

CONTROL YOUR CONSOLE

Turbo nelle news).

Lobo: Cerco la soluzione di "Landstalker" per MD.
La soluzione COMPLETA? Per essere sinceri non l'abbiamo, e in due pagine non ci starebbe comunque...

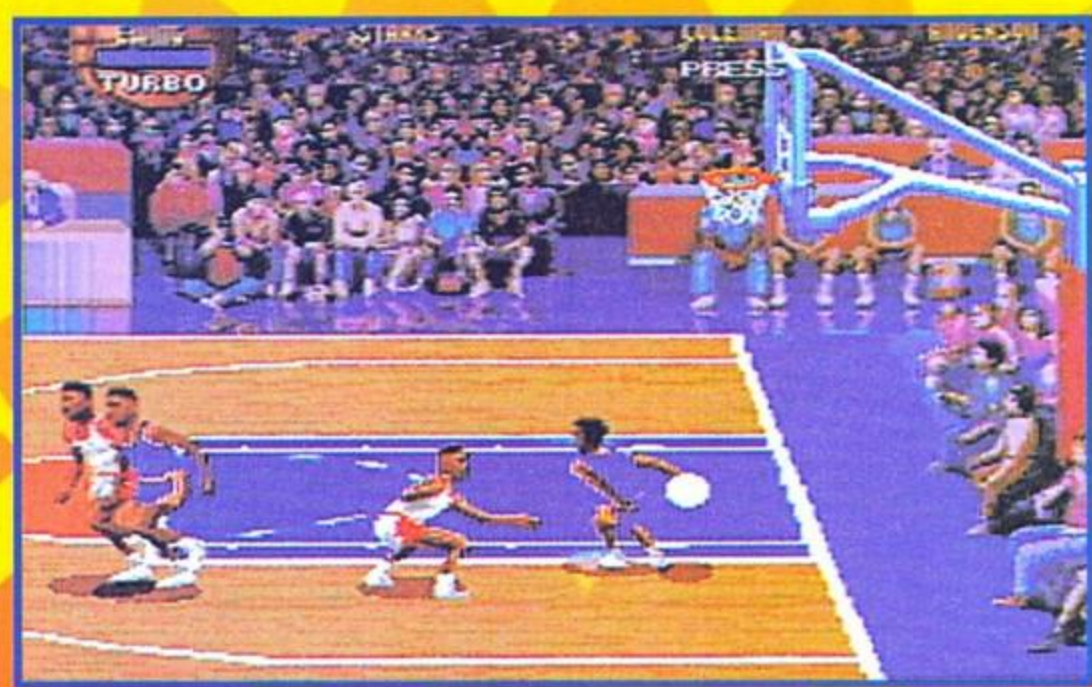
Anonimo: Vorrei sapere se esiste una PW o cheat mode per Mortal Kombat per selezionare i mostri come giocatori.
I mostri? Quali? Goro e il mago, comunque, non si possono utilizzare.

Costantino: Vi passo un trucchetto: "Select+A" per passare i livelli in Hook sul Game Boy
Grassie...

Andrea: Vorrei sapere se esiste un trucco per Mortal Kombat per il Mega Drive?
Guarda un po' di righe più su, comunque abbiamo anche pubblicato uno speciale di dieci pagine...

Dario: ho comprato Pacmania per il Sega Master System: vorrei sapere se ho fatto un buon acquisto.
Ti diverti? Se la risposta è affermativa hai fatto un buon acquisto! (Signori, questa è saggezza popolare!)

Sasha di Palermo: pubblicate un trucco per "Battle Toads"; vorrei inoltre sapere quale gioco preferite fra NBA Jam e Empire Strikes Back.
Per Battle Toads non esistono trucchi di sorta, mentre non possiamo fare un paragone tra due giochi così differenti. NBA Jam è il miglior gioco di basket, e Super The Empire Strikes Back è un gran platform, ma non c'entrano nulla l'un con l'altro.



Anonimo: Vorrei sapere le mosse per Mortal Kombat di tutti i personaggi sul Game Boy.
Le abbiamo già pubblicate... Nel famoso specialone da 10 pagine.

Zero: "Sono stato rapito dai marziani e anche loro hanno il 3DO, e concordano con me che è una fregatura assurda!!! ". Tutto questo per dirvi che secondo me il 3DO non vale molto; abbasso il 3DO; non compratelo, perché la gente non è possibile che si faccia fregare. Se non ti piace il 3DO non lo comprare, ma non metterti a parlarne male. E' una gran bella macchina, molto costosa e (per ora) con pochi giochi. Ma il prezzo sta già scendendo, e i giapponesi stanno preparando un sacco di titoli... Guardati le news. E poi, che console hai? Sei forse invidioso?

Manuele: Ecco per voi alcuni suggerimenti per TGM: fate dei fondini meno marcati perché l'inchiostro sopra non si legge bene; toglierei quella parte in cui parlate dei giochi di ruolo e dei film, non ce ne frega nulla. E adesso la domanda: (anche Bruno) che differenza c'è fra Super Nintendo e Super Famicom?
Gireremo il consiglio a Max (che si arrabbierà non poco). Le rubriche di giochi di ruolo e di cinema NON salteranno, perché interessano parecchia gente. Infine, il Super Nintendo è la macchina Italiana, e il Super Famicom è quella Giapponese. I giochi italiani non vanno sulla macchina giapponese e viceversa (ci sono alcuni adattatori che però rimediano al problema nella maggior parte dei casi, non tutti però), inoltre il Super Famicom è leggermente più veloce essendo una macchina NTSC (sempreché tu non gli faccia una qualche modifica per attaccarlo alla presa RF, l'"antenna").

Mago del Nintendo: Nella recensione di Final Fight avevate scritto queste parole: "quando il giocatore finisce Gaia diventerà?"... che cosa diventerà ? A NBA Jam, si può giocare in 4?
Il pezzo finale della recensione è stato mangiato da Alex stufo della solita pizza (scherzo, comunque ho guardato sia nella recensione per MCD sia nella recensione di Final Fight 2 e non ho trovato nulla del genere, se ti riferivi alla primissima recensione - pubblicata su TGM millenni fa - sei un po' in ritardo per lamentarti). No, non si può (criptico, eh?).

Enzo di Livorno: vorrei un'opinione su Mega Man X per Super Nintendo.
La recensione pubblicata sul numero scorso non è bastata? Comunque è un bel giochino, un po' limitato ma divertente.
Carlo: Cerco notizie sui CDX per poter leggere cartucce americane e sulle action replay per console.
Aspetta il prossimo numero della rivista e vedremo di reperire qualcosa...

A Firenze le videogamemanie si curano da

CALAMAI

Noleggio • Vendita e Ritiro usato

Giochi per NINTENDO E MEGADRIVE da £. 49.000

Ordini per corrispondenza tel. 055/21.94.91 • fax 055/21.46.84

I negozi CALAMAI:

GIOCO SHOP:
Piazza Stazione, 56-57r
Tel. 055/21.46.84

CALAMAI TEKNO
Via dei Cimatori, 17r
Tel. 055/21.94.91

COMPUTER WORK

UNICA SEDE:
Via Rivoli, 38 / A
10043 ORBASSANO (TO)
Tel. 011 / 903.15.67
Fax 011 / 903.46.48

- VENDITA PER CORRISPONDENZA
- SPEDIZIONI A DOMICILIO A MEZZO CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO.

Per motivi di spazio non sono elencati tutti i titoli disponibili.

PREZZI IVA COMPRESA

SUPER NINTENDO (ITA)	Prezzo £.
ADDAMS 2	85.000
ALADDIN	158.000
ALIEN 3	85.000
BART'S NIGHTMARE	85.000
BATTLETOADS	85.000
CASTELVANIA IV	85.000
CONGO'S CAPER	85.000
F - ZERO	65.000
FINAL FIGHT 2	85.000
GOOF TROOP	85.000
KO BOXING	85.000
LEMMINGS	65.000
MECHWARRIOR	85.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	146.000
SENSIBLE SOCCER	122.000
SPIDERMAN	85.000
STARWING	65.000
STREET FIGHTER II Turbo	158.000
SUPER ALESTE	85.000
SUPER BOMBERMAN	130.000
SUPER DOUBLE DRAGON	115.000
SUPER JAMES POND	85.000
SUPER PINBALL	177.000
SUPER STRIKE GUNNER	85.000
SUPER TENNIS	85.000
THE BLUES BROTHERS	85.000
TINY TOON ADVENTURE	85.000
W. W. F. SUPERSTAR	85.000

NINTENDO 8 BIT (ITA)	Prezzo £.
CARTOON WORKSHOP	65.000
GUMSHOE	65.000
INDIANA JONES	82.000
JMMY CONNORS	82.000
KIRBY'S ADVENTURE	65.000
MEGAMEN 3	65.000
RACKET & RIVALS	65.000
RAD RACER	65.000
THE BLUES BROTHERS	65.000
TROLLS IN CRAZYLAND	65.000
GAME BOY (ITA)	
ADVENTURE ISLAND II	45.000
ALIEN 3	45.000
BRACCIO DI FERRO 2	45.000
BUGS BUNNY	45.000
CASTELIAN	45.000
DARKWING DUCK	45.000
GLI SBULLONATI	45.000
JMMI CONNORS	72.000
KIRBY'S DREAM LAND	45.000
KUNG FU MASTER	45.000
LA SIRENETTA	45.000
LOONEY TUNES	45.000
MICKEY MOUSE	45.000
SNOOPY M. SHOW	45.000
SPEEDY GONZALES	45.000
SUPER JAMES POND	45.000
YOSHI'S COOKIE	45.000

SUPER OFFERTE

AMIGA 1200 Kit DYNAMITE (2 GIOCHI + 3 Programmi)	£. 699.000
AMIGA 1200 Kit DYNAMITE + HARD-DISK 250 MB	£. 1.399.000
AMIGA 1200 Kit DYNAMITE + HARD-DISK 340 MB	£. 1.599.000
SUPER NINTENDO	£. 239.000
BAZOOKA SNES + 6 GIOCHI	£ 49.000
AMIGA CD 32	£. 669.000
MONITOR COMMODORE 1084S	£. 429.000
MONITOR COMMODORE 1942	£. 745.000
SUPER NINTENDO + 4 GIOCHI	£. 299.000

flycom s.r.l.

V.LE RIMEMBRANZA 15 - VIMERCATE (MI)
C.F.- P.I. 02276680960 - ISC.TRIB.MONZA N□50954
C.C.I.A.A. N□1407688 - MILANO
CAP.SOC. L.20.000.000 INT.VERS.

Tutti i prezzi sono iva compresa

Vendita per corrispondenza
Tel.039 - 6082088

ADATTATORE PER GIOCHI JAP.	15.000
JOYPAD 6 TASTI	35.000
JOYSTIC PRO 4 6 TASTI MEDIO	29.000
JOYSTIC PRO 5 6 TASTI LARGE	79.000
MEGACONV. PER GIOCHI USA	29.000
CONSOLE MD.2 + SONIC 2	269.000
CONSOLE MD.2 + GIOCO	249.000
CONSOLE MD.2 +JOIPAD 6 T.	229.000

--- GIOCHI MEGADRIVE USA.JAP,ITA.--

ADDAMS FAMILY	99.000
ALADDIN	99.000
ANDRE AGASSI TENNIS	49.000
ARROW FLASH	55.000
BART SIMPSON NIGHTMARE	79.000
B.OB.	79.000
CAPTAIN PLANET	59.000
CASTELVANIA new	telefona!
CHAMPION WORLD SOCCER	telefona!
CLIFFHANGER	99.000
DEMOLITION MAN	telefona!
ETERNAL CHAMPION	125.000
GAIN GRAUND	45.000
GHOUST & GOULS	69.000
GLOBAL GLADIATORS	69.000
GOLDEN AXE 3	56.000
GUNSTAR HEROES	69.000
INCREDIBLE HULK	telefona!
JORDAN vs BIRD	55.000
JUNGLE STRIKE	105.000
JURASSIC PARK	109.000
LAST BATTLE	49.000
LOST VIKINGS	telefona!
LOTUS 2 RACING	99.000
MAZING SAGA	69.000
MICKEY & DONALD	56.000
MICRO MACHINES	79.000
MYSTIC DEFENDER	55.000
NBA JAM I	telefona!
NIGEL MANSELL F-1	telefona!
ROAD RUSH	39.000
ROBOCOP 3	99.000
ROBOCOP vs TERMINATOR	129.000
SENSIBLE SOCCER	109.000
SILVESTER & TWEETY	telefona!
STAR TREK NEXT	telefona!
STREET FIGHTER II PLUS	119.000
STREET OF RAGE 3	telefona!
SUPER JAMES POND 3	99.000
SUPER MONACO GP 2	49.000
SUPER OFF ROAD	45.000
SUPER THUNDERBLADE	49.000
SUPER WRESTLEMANIA	69.000
TAZMANIA	49.000
TERMINATOR 2	59.000
TEST DRIVE II	55.000
THUNDER FORCE II	55.000
TINY TOONS	89.000
TOM JAM & EARL 2	109.000
VIRTUAL RACING	telefona!
WINTER CHALLENGE	69.000
X--MAN	75.000
ZOOL	99.000

PREZZI PAZZI, PAZZIIII!

RAGAZZI!! QUESTE LE OFFERTE PAZZE DEL MESE!!

PER MD.

FIFA SOCCER 95.000
FATAL FURY 69.000
STREET OF RAGE 2 59.000
EX-RANZA 55.000
S.SHINOBY 2 55.000
BATMAN RET. 49.000
COSMIC SPACE 50.000
SONIC 3 !!! 119.000

PER GG

SONIC 3 CHAOS 45.000
MORTAL KOMBAT 49.000
JURASSIC PARK 49.0000

PER SNES

FINAL FIGHT 2 59.000
SUPER STAR WARS 65.000
WWF ROYAL RUMBLE 65.000

PER GAME BOY

BATMAN 2 39.000
SPIDERMAN 3 39.000
ADDAMS FAMILY 2 39.000
STAR TREK NEW 39.000
SPEEDY GONZALES 39.0000
FELIX THE CAT 45.000

CONSOLE GAME GEAR + 4 GIOCHI

[redacted]	telefona!
CONSOLE G. GEAR+GIOCO	189.000
ALIMENTATORE + RICARICA	45.000
LENTE G. GEAR INGR. 200%	29.000
MASTERGEAR CONVERTER	29.000
ALIMENTATORE	18.000
TV TUNER	185.000

-------GIOCHI GAME GEAR --------

ADDAMS FAMILY	59.000
ALADDIN	65.000
ALIENS 3	49.000
ARIEL LA SIRENETTA	52.000
AXE BATTLER	49.000
BART SIMPSON	45.000
BATMAN RETURN	52.000
GP RIDER	telefona!
CHAKAN	55.000
DONALD DUCK 2	62.000
GLOBAL GLADIATORS	45.000
MARBLE MADNESS	45.000
MICKEY MOUSE ILLUSION	59.000
NBA JAM I	superprezzo!
ROAD RUSH	telefona!
ROBOCOP 3	59.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	75.000
SENSIBILE SOCCER	69.000
SPIDERMAN	52.000
SUPER OFF ROAD	52.000
T2-COIN-OP	telefona!
TERMINATOR	52.000
THE JUNGLE BOOK	telefona!
WILLY IL COYOTE	59.000
WINTER OLYMPICS	telefona!

CONSOLE SNES.SCART USA	235.000
CONSOLE SNES.SCART USA CON GIOCO	269.000
ADATT.X GIOCHI USA/JAP	25.000
JOYPAD PRO-4	29.000
JOYSTIC PRO-5 (6 TASTI)	79.000

------ GIOCHI SUPER NINTENDO -----

ADDAMS FAMILY 2	79.000
B.O.B.	85.000
BATMAN RETURN	59.000
BUGS BUNNY	telefona!
DINOSAURS	59.000
FATAL FURY	79.000
GUNFORCE	69.000
INCREDIBLE HULK	telefona!
NBA ALL STAR CHALLENGE	79.000
NBA JAM !!	telefona!
RACE DRIVING	75.000
SPIDERMAN X-MAN	75.000
STAR TREK	telefona!
SUPER CASTELVANIA 4	85.000
SUPER NINJA BOY	79.000
SUPER PUTTY	79.000
T2-COIN OP	telefona!
TRODDLERS	79.000
VALKEN	69.000
VIRTUAL SOCCER	telefona!
WOLFCHILD	85.000

Spedizioni a mezzo posta, fino ad esaurimento scorte. Altri titoli a richiesta. Tutta la merce è garantita, ed è solo ORIGINALE (Euro, Usa, Jap). Disponibili listini per rivenditori.

GAME BOY SUPER NINTENDO SEGA GAME GEAR

TUTTI I MARCHI E NOMI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

SPECIALE

JAMES POND 3

OPERATION STARFISH

2ª PARTE

Ok, il buon Giancarlo, sebbene preso da fiere, banche e nessun appuntamento col dentista (a contrario di una buona parte della redazione) è riuscito a completare l'ultima avventura dell'agente segreto meno segreto del mondo (ve lo immaginate mentre vi tende un agguato dietro un angolo, puzzando terribilmente di pesce?). A voi la seconda e ultima parte della soluzione.

Alex

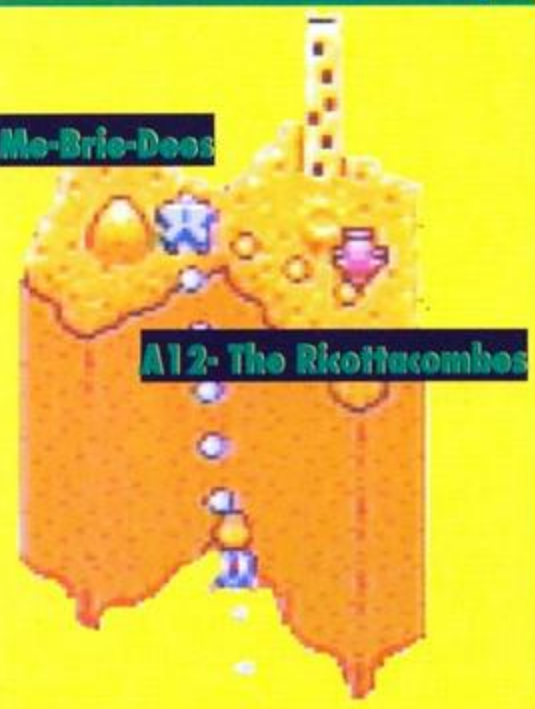
UR CONSOLE

CONTROL YO

SETTORE A

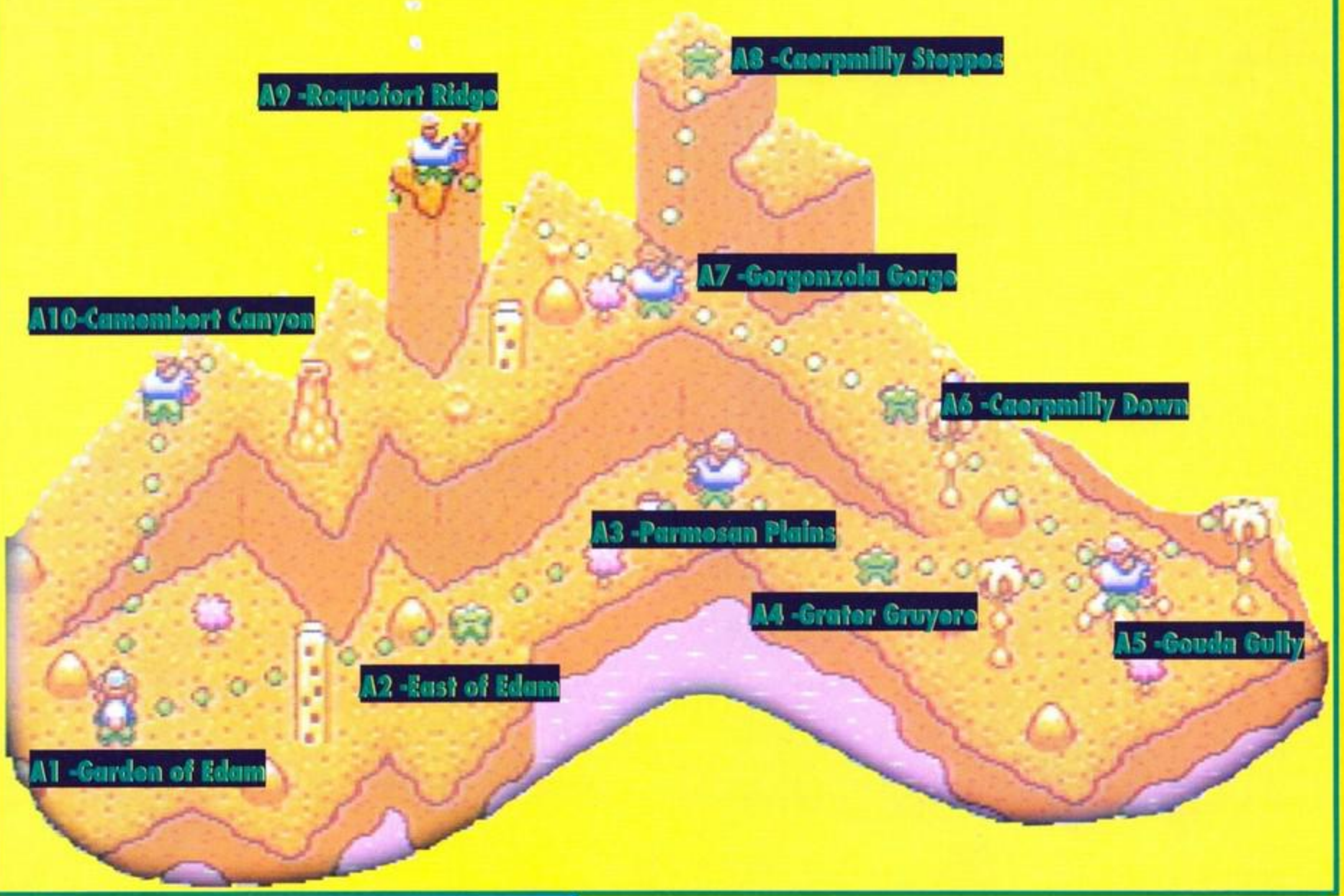
Sospettavo che ci fosse più di quello che avevo scoperto nel primo speciale in questo settore. E infatti arriva la conferma sotto forma di un'isoletta con due simpatiche strutture...

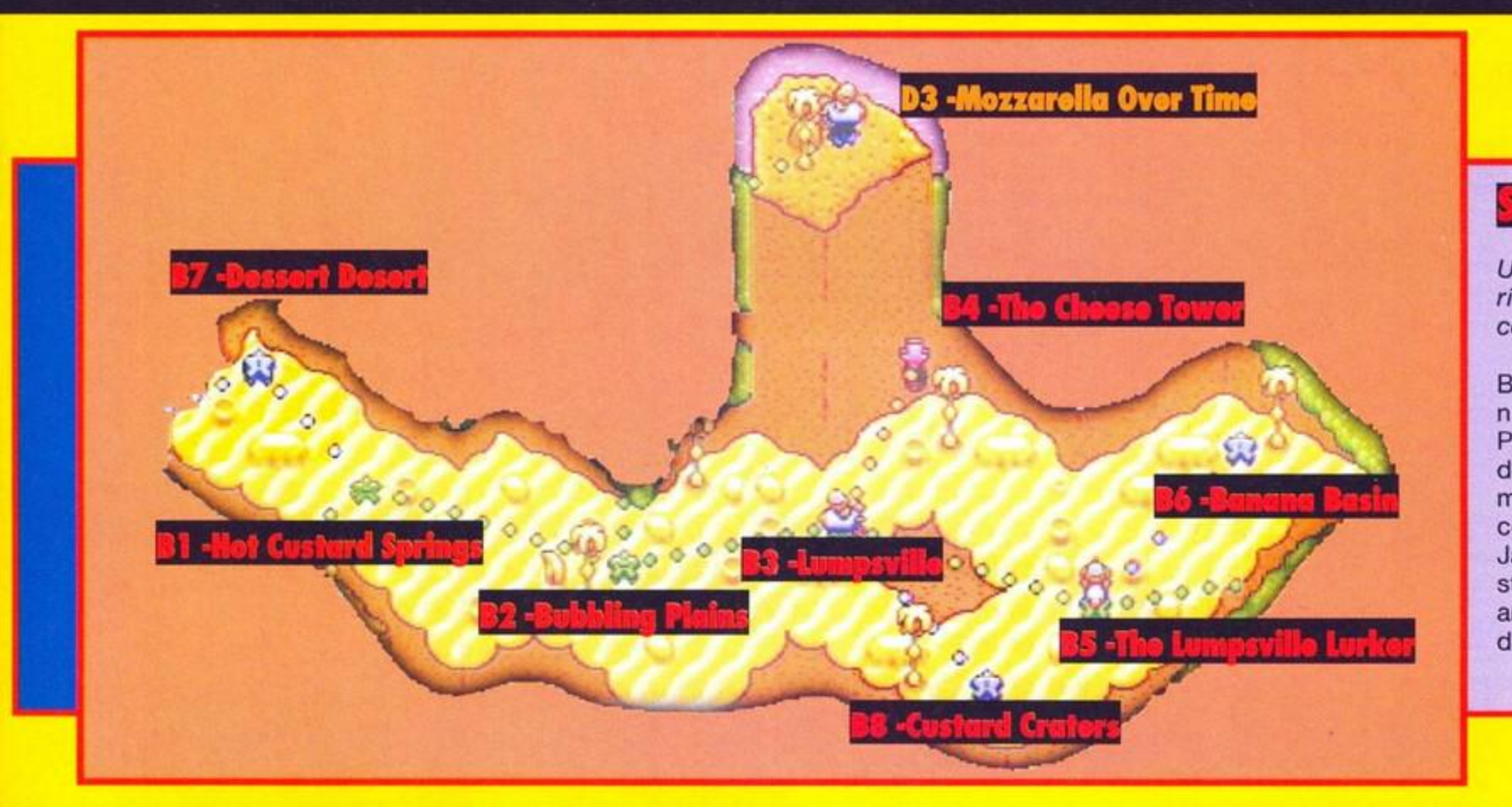
A 6- Divertitevi a cercare il cubetto nascosto di cui ho completamente dimenticato la locazione e che vi permette di accedere al sistema di guida.
A 12- Passaporto per il settore O: un settore dal difficile ritorno.



SETTORE D

E' incredibile! Un intero settore senza modifiche sostanziali; anzi, senza modifiche.





SETTORE B

Uno dei settori che ha subito meno rivoluzionamenti nel processo di completamento dell'avventura.

B3 - Appena fate la vostra comparsa nel livello, recatevi su a sinistra. Prendete la stella che vedete splendere nel cubo e saltate su quello rimasto vuoto. Fate un altro saltino e colpite il cubo soprastante mentre James è voltato verso destra. A questo punto non dovete far altro che andare a recuperare il sistema di guida.

SETTORE C

Mi è sempre sembrato un po' troppo "isolato" nella sua struttura. Infatti eccolo diventato una sorta di svincolo autostradale in miniatura. Si può accedere dappertutto in qualsiasi momento.

C1 - Iniziate a passeggiare sottosopra. Quando il terreno vi consentirà di tornar dritti, saltate verso sinistra. Non iniziate con le obiezioni sciocche del tipo "ma così schiatto" oppure "ho paura delle altezze", fatelo e basta. Anzi fatelo e andate a recuperare, nell'estremità in basso a sinistra del livello, il sistema di guida.

C6 - Sorpassate l'uscita, che sapete come raggiungere dal numero scorso, e fate saltare in aria la cassa di TNT. Prendete il Jet e usatelo per andare a recuperare il sistema di guida, leggermente spostato sulla sinistra.

C8 - In questo livello si trova una macchina di stiltonio nell'estremità in alto a sinistra del livello. Per distruggerla, bisogna ricorrere a una bomba a scoppio ritardato che potete trovare alla fine di un tunnel, a cui si accede facendo saltare l'ultima cassa di TNT verso destra. La tecnica esatta consiste nel portarsi sotto la macchina di stiltonio e lanciare in alto la bomba ogni volta che si deve salire usando la rete di vegetazione.

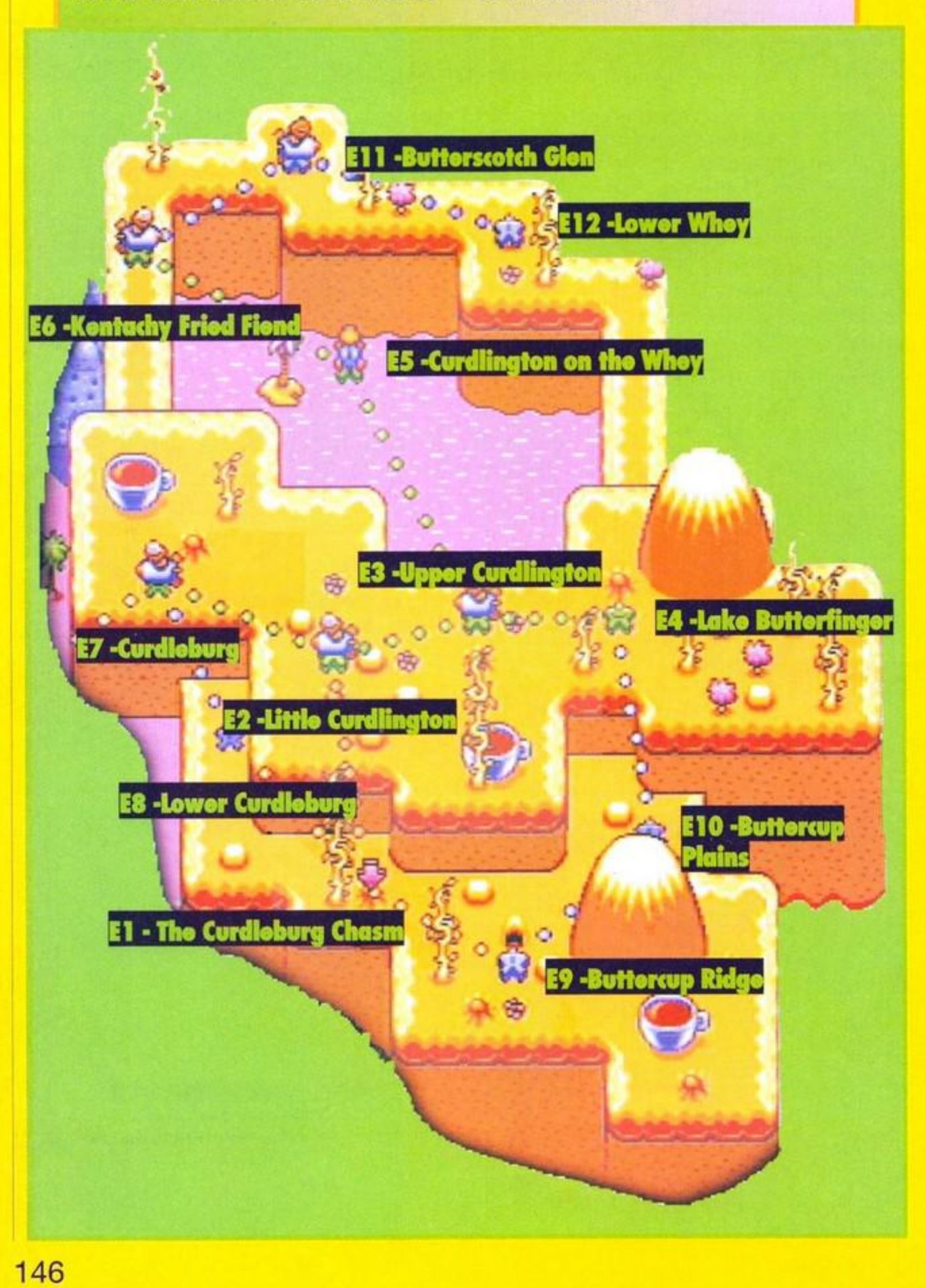
C10- C'è un pezzo di satellite in alto a destra del livello. Facile da prendere; il difficile è trovare il percorso per questo livello.

C11- Anche in questo livello c'è da sperare nella vostra tecnica investigativa. A sinistra del punto di partenza, si trova un cubo nascosto. Se riuscite a scovarlo, potete usarlo per salire su una serie di piattaforme che vi porta ad appropriarvi della tazza gialla. Già che siete da quelle parti, vi consiglio anche di attivare l'interruttore che trovate sulla strada: vi aiuterà a uscire dal livello.

SETTORE E

Era uno dei livelli più piccoli, è diventato semplicemente enorme e intricatissimo.

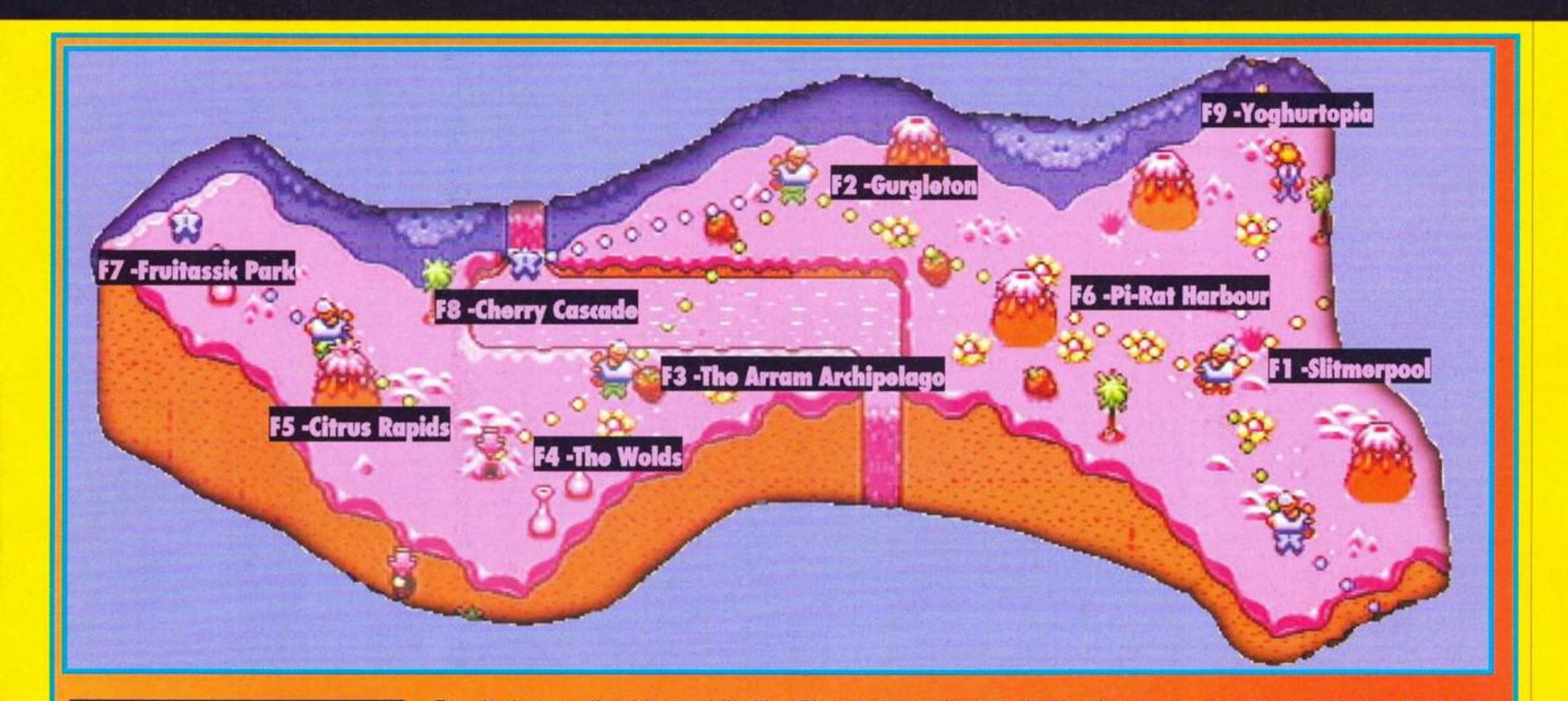
E6 - Uno degli avversari più belli che abbia mai visto in un videogioco è proprio il pollo di questo livello. Comunque, i programmatori, geniali ma esasperatamente subdoli, hanno ben pensato di mettere sul lato destro del livello una serie di piattaforme invisibili. Saltate verso destra pieni di fiducia dalle piattaforme che si trovano nella zona alta dello schermo e andate a raggiungere il sistema di guida.
E7 - Dopo aver fatto esplodere il muro, lasciatevi cadere in basso a destra. A questo punto dovreste riuscire a scovare un cubo nascosto vicino al bordo destro della zona in cui siete. Usate il televisore per far apparire il fantasmino, fregategli il televisore mentre questi è ancora in giro, e usate il fantasmino come base per salire verso l'estremità in alto a destra del livello. Troverete un tunnel che, con una pista di lune, vi porterà fino al sistema di guida.
E9 - Per decifrare l'appunto che avevo preso su questo livello ho dovuto andare a riguardare direttamente il gioco. Alla fine, ho appurato che avevo preso un appunto terribilmente accurato: "Interruttore attiva uscita subito a destra". In effetti è proprio così.
E12- Tutta questa strada per un bel pezzo di satellite: ne valeva la pena, no? Ah, è nella zona bassa del livello ed è facile da trovare.



SETTORE H

Sono scemo. Ho consigliato a voi di non fidarsi degli ampi spazi non utilizzati e mi ero fatto scappare un livello con addirittura una torre a indicarlo...

H4 - Uno dei tanti sistemi di guida che erano sfuggiti alla prima cernita si "cela" (non troppo bene, a dire la verità) sopra la tazza gialla. Usate bene gli scarponi a molla e non avrete difficoltà.
H8 - C'è una bella macchinina per estrarre lo stiltonio in questo livello. Nei paraggi della stessa, si trova un bel candelotto di dinamite che non aspetta altro che di mandare in pezzi la diabolica invenzione del dottor Maybe (questo delirio finale l'ho inserito solo per ricordarvi il nome del cattivone).



SETTORE F

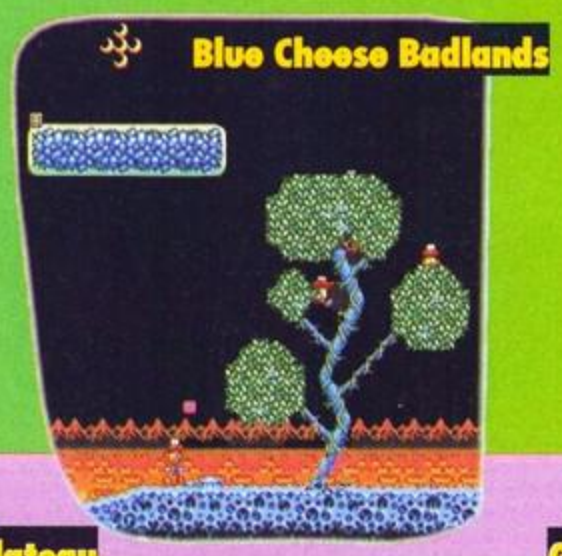
Ha sempre rappresentato una dura prova per tutti i giocatori redazionali, e con il tempo le cose si sono fatte più dure. Leggete e scoprirete di quel che sto parlando.

F1 - Il sistema di guida per i livelli connessi è pressoché impossibile da mancare: è sulla strada da compiere necessariamente per giungere alla fine del livello.
F7 - E qui, invece, ho trovato l'ultimo pezzo di satellite che mi mancava. Ricevete i complimenti alla fine di un livello dalla difficoltà veramente elevata. Dovete correre e saltare in uno stage che scrolla per i fatti suoi. Terribile!
F9 - Evviva evviva evviva. Qui ho trovato l'ultima macchina di stiltonio da mandare in pezzi. Vi ricordo che dovete per forza distruggerle tutte prima di fronteggiare il Dr. Maybe in quanto, in caso contrario, l'abbatterlo nello scontro finale non avrebbe comunque un esito positivo.

SETTORE G

Poche novità, ma significative. Dalla riscoperta di un livello a, addirittura, un intero settore nascosto dietro a un albero...

G7 - A un certo punto del livello, vi capita l'occasione di continuare la vostra avventura su due percorsi differenti. Scegliete quello che procede verso l'alto e troverete il sistema di guida abbandonato praticamente in mezzo alla strada.
G12- Questo livello mi ha fatto perdere un sacco di tempo, fino a quando Marco non ha preso in mano il joypad e ha domandato: "E questo che cosa e?" ("Ma un joypad, Marco" è stata la risposta totale della redazione NdAlex)
Inutile dire che si trattava del pezzo di satellite a cui stavo dando la caccia. Si trova in alto, dopo il primo gruppo di piattaforme ad alta quota.
G13- Nulla di indispensabile, ma una vita extra facile da raccogliere.



G14- Si deve trovare il modo per rompere i blocchi a sinistra dell'uscita (che sono direttamente collegati con quello che blocca l'interruttore all'inizio del livello). Ciò che ci permette di raggiungere lo scopo è un oggetto che si trova nascosto dietro l'albero che si vede a sinistra dell'uscita. A questo punto si può andare ad attivare l'interruttore di cui sopra per recuperare la tazza blu, il sistema di guida e abbandonare il livello.
G16- Questo porta in N1.

CONTROL YO

SETTORE J

Questa è la tipica novità di cui a nessuno interessa. Il nuovo livello scoperto non serve a nulla.

J1 - Per trovare, e prendere, il sistema di guida, riferitevi alla possente strisciata che trovate qui sotto.
J4 - Potete benissimo uscire dal livello delusi. Nulla di speciale.

SETTORE K

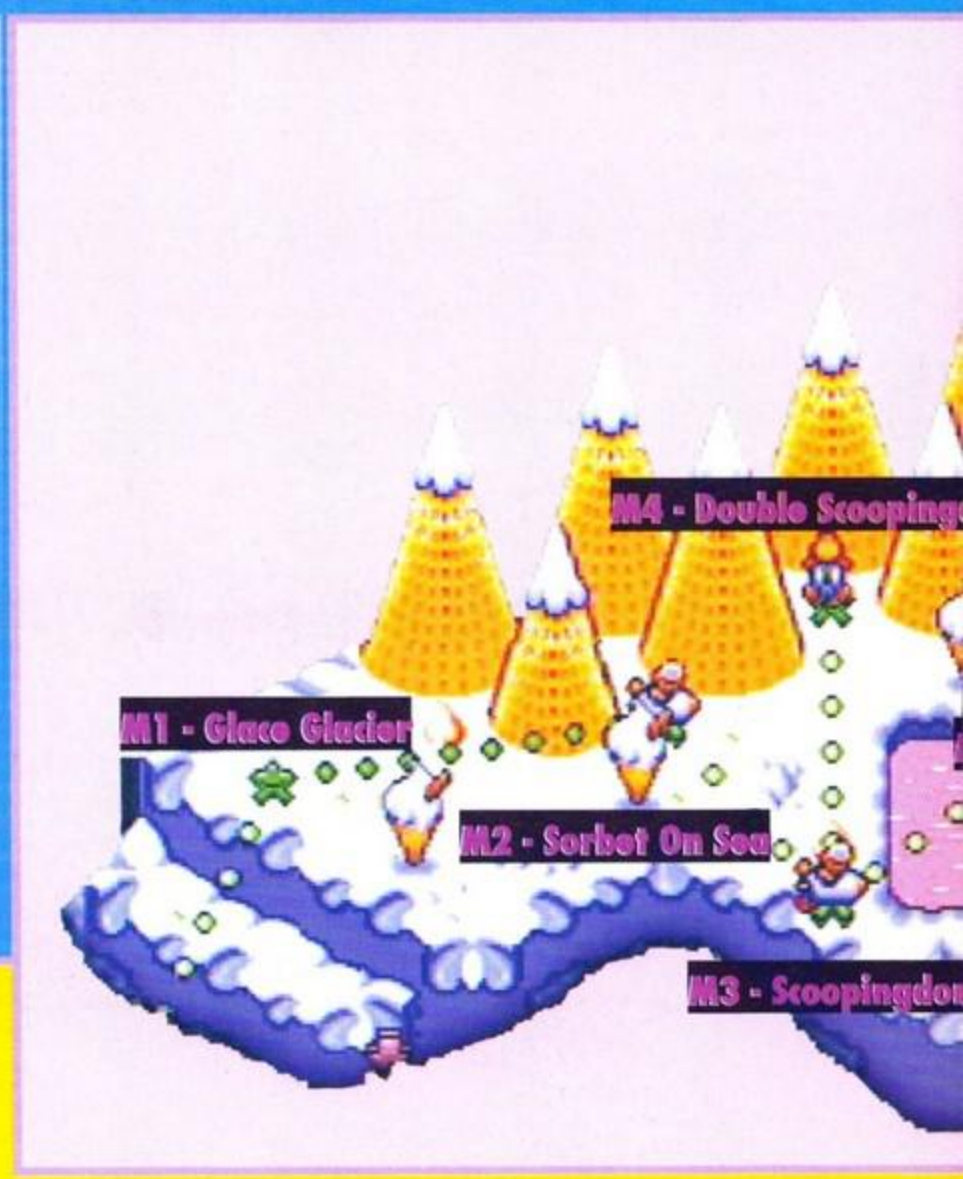
Sono stato proprio bravo in queste sezioni, mi ero lasciato scappare proprio poca roba. Peccato che in questo caso si trattasse di una macchina per lo stiltonio.

K8 - Tanta fatica per un livello fantasma. Nel numero scorso questo livello era citato ma non appariva. Cosa significa? Che sono umano pure io e avevo sbagliato a mandare la schermata dal grafico.

SETTORE M

Il settore che nasconde il Dr. Maybe. Ma prima di arrivarci vi aspetta veramente di tutto.
M1 - Recuperate il jet a destra e scorrazzate allegramente per il livello. Occhio alla tazza che si trova in cima al biscotto rosso.

M3 - Ecco il primo dispositivo di guida da recuperare in questo settore. Subito prima del restart point ci sono due buche. Gettatevi nella prima, recuperate il jet e usatelo per risalire il pozzo dal quale siete arrivati. Lungo la parete destra di quest'ultimo, infatti, si apre una sorta di grotta all'interno della quale trovate l'oggetto delle vostre ricerche.
M4 - Distruggete la macchina del Dr. Maybe (quella che produce stiltonio, non quella che parcheggia sotto casa) con una delle bombe che si trovano nel tunnel in basso che incrociate in precedenza.
M5 - Attivate l'interruttore situato all'estrema destra del livello. Recuperate la fragola che si trova nel blocchetto sulla prima piattaforma a sinistra della zona centrale del livello e tornate al punto di partenza. Lanciate la fragola sulla distesa di aculei a sinistra e usatela come base d'atterraggio onde evitare danni nel tentativo di superare l'ostacolo. Giunti a destinazione, attivate l'interruttore e tornate sui vostri passi per andare ad attivare l'altro, che si trova in cima al gruppo di piattaforme della zona centrale. Ripetete il simpatico siparietto della fragola per recarvi nuovamente all'estrema destra del livello e recuperare il sistema di guida.
M7 - Mio Dio, quante mazzate! Non so esattamente cosa si trovi in questo livello, ma sono tanti e cattivi. L'uscita non è nascosta, ma non è per nulla facile arrivarci.
M8 - La strisciata dovrebbe essere piuttosto eloquente. Giunti all'uscita, sfruttate le piattaforme in alto per recuperare l'ennesimo (e chi li conta più?) sistema di guida.
M9 - Questa sezione continua a riservare sorprese. All'estrema sinistra del livello c'è un bel "Lost Treasure" (tesoro perduto). Sulla strada per l'uscita, invece, potete trovare due vite extra piuttosto semplici da raccogliere.
M11- Il livello che prelude allo scontro finale. Tra l'altro, è anche lo sbocco del "Long Tunnel" (vi dice niente tutto ciò?).



SETTORE L

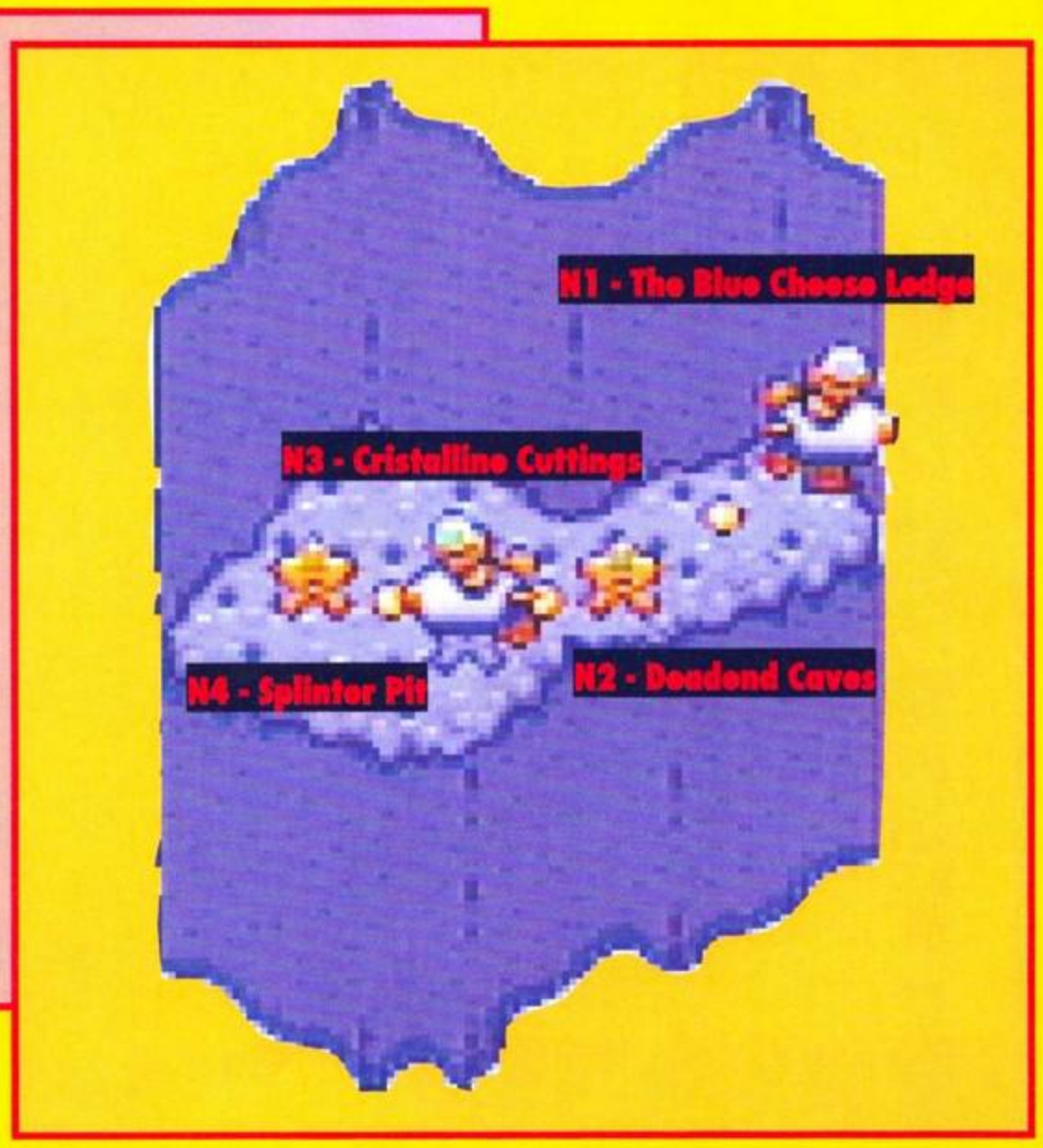
Anche qui non ci sono modifiche.

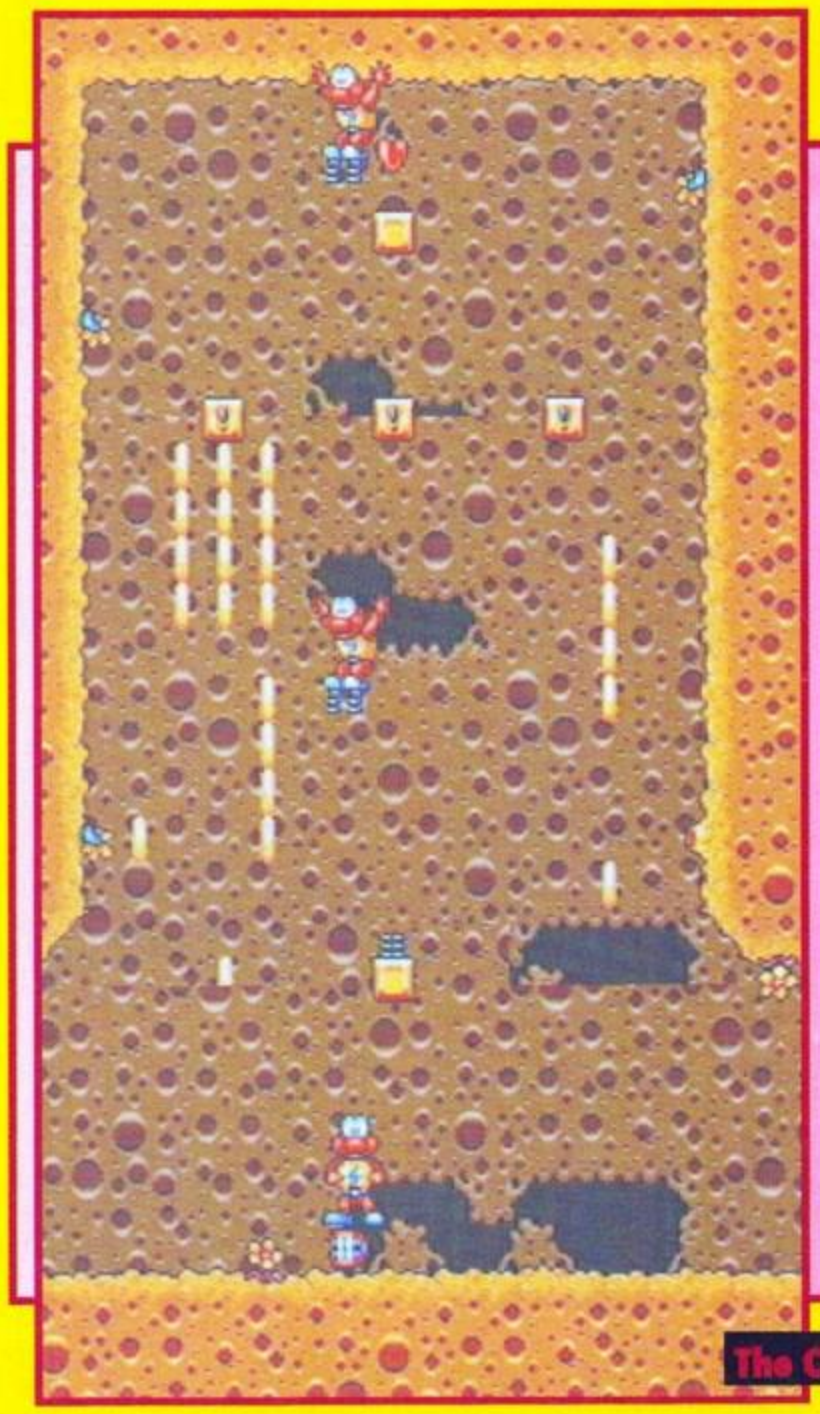
CONTROL YO

SETTORE N

Devo ammettere che era nascosto bene, ma nulla sfugge al probo JH...

N1 -Questa è la superclassica frecciona che vi mette in contatto con il mondo esterno. In questo particolare caso, vi porta alla locazione G16.
N2 - Nulla di troppo complicato, se sapete cosa fare. Iniziate subito cercando un blocchetto nascosto subito sopra quella sorta di lapide con la freccia sopra. Colpite il neocomparso blocco con James che guarda verso destra. Salite sulla piattaforma che si crea e recuperate tutto il recuperabile, soprattutto l'ombrello. Sfruttando quest'ultimo, gettatevi nel vuoto e spingetevi subito verso destra, infilando il primo tunnel che incontrate. Avanzate allegramente e, una volta giunti alla fine del tunnel, saltate piuttosto lungo per riuscire ad atterrare su di una piattaforma che si trova molto vicina al bordo destro del pozzo in cui vi state spingendo. La piattaforma inizierà a salire e, giunta al culmine del movimento, vi scaricherà nelle vicinanze dell'agognato sistema di guida.
N3 - Livello sibillino. Andate subito a destra, prendete il jet in fondo al tunnel che si apre in basso. Tornate sui vostri passi e raggiungete l'estrema sinistra del livello. Raccogliete ciò che vi pare (TUTTO!) e fiondatevi a destra cercando di non consumare troppo carburante. Raggiungete l'uscita e resistete all'impulso di infrangerne la calotta. Piuttosto saltate sulla fila di blocchetti in alto e, appena vedete sulla destra il blocchetto di pietra che va in pezzi, rilanciatevi verso l'estremità sinistra del livello a recuperare quel sistema di guida che tanto mi ha fatto penare.
N4 - Nulla di essenziale per l'avventura, ma un paio di vite extra che fanno sempre comodo. Per riuscire a recuperarle vi consiglio di servirvi, nella vostra caduta, dell'ombrello che si raggiunge saltando oltre il baratro e sfruttando le scarpe a molla che si celano in uno dei blocchi che troverete lì ad aspettarvi.

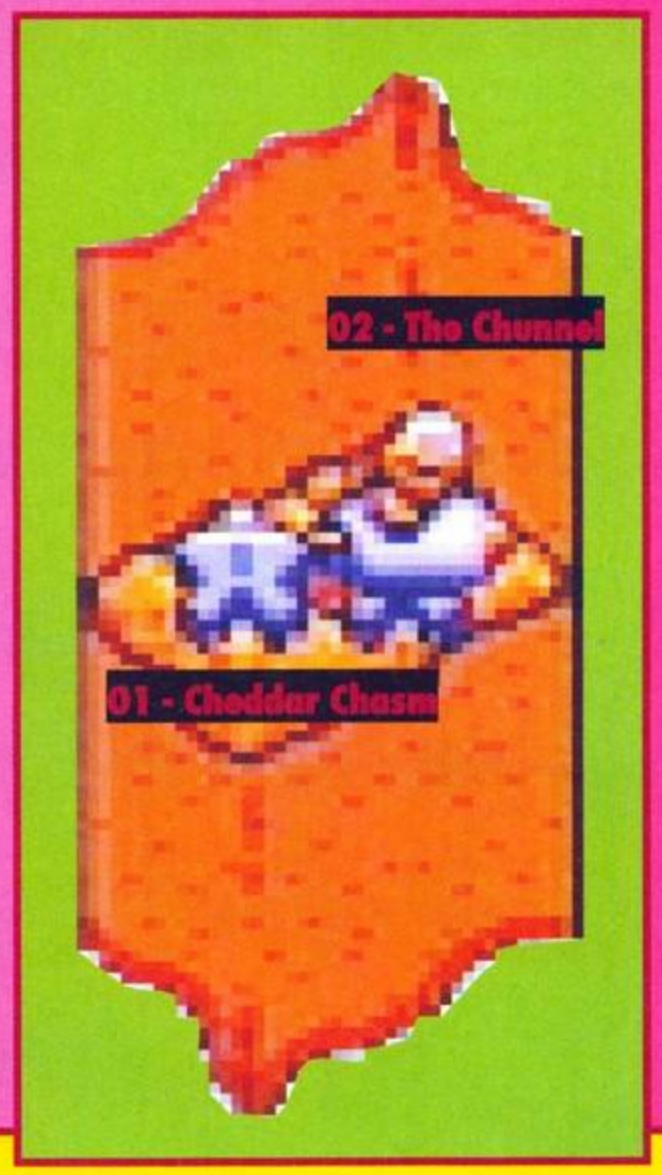



The Chunnel

SETTORE O

O sta per Occhio. Se proprio volete entrare in questa stupenda trappola per giocatori cupidi, siate sicuri di poterne uscire o andate prima in un livello con il pin point per registrare la posizione in una password.

O1- Attivate il secondo interruttore da sinistra e poi il terzo. Raccattate tutto quello di cui potreste sentire bisogno e schiacciate l'ultimo interruttore rimasto per accedere al resto del livello. Qui fate un bel giretto sul jet e andate a prendere le vite extra e le tazze superstiti nell'angolo in alto a sinistra del livello.
O2 -Questo livello è un macello. Ma se volete uscire dalla trappola per topi che questa sezione costituisce, dovete risolverlo. Per non togliervi tutto il gusto, non vi dico passo passo cosa dovete fare, sappiate solo che non dovete uscire alla prima occasione che vi si presenta, bensì continuare e ripulire il tunnel dagli avversari con James armato di pistola, per poi tornare indietro e permettere a Finnius di trasportare le bombe fino a dove veramente serviranno a qualcosa...
Date un'occhiata alla mappa.



E FINISCE COSI'

Con le pive nel sacco per il dottor Maybe e le congratulazioni a pioggia per James Pond. Tra l'altro, dal congedo del nostro eroe non sembrerebbe in progettazione alcun ulteriore seguito. Ricordatevi, comunque, che per terminare il gioco con successo, dovrete aver distrutto tutte le macchine di stiltonio per impedire al dottore pazzo di conquistare il mondo e di recuperare tutte le componenti del satellite per avere una via d'accesso al livello finale. Non meno importante, anche se più facile, è il dover distruggere tutte le miniere di formaggio e recuperare tutti gli agenti dispersi.
Spero per voi che conosciate l'inglese, perché nel finale assisterete a uno dei commiati più folli che siano mai stati concepiti...

"YOU WILL NOT BE SAVOURING THE TASTE OF VICTORY FOR LONG MR POND, MY EVIL ORGANIZATION WILL NEVER BE STOPPED!"

"-GET THAT CHEESE AWAY FROM ME, I CAN'T STAND IT!"

"OPERATION STARFISH COMPLETED - JOLLY WELL DONE POND. YOU'VE DONE US ALL PROUD!"

"TAKE A VACATION DOUBLE BUBBLE ?, YOU'VE EARNED IT!"

SIRIUS ITALIA

Vendita al pubblico e per corrispondenza

CONSOLE	
Supernintendo	L. 245.000
Megadrive II	L. 220.000
Game Gear	L. 235.000
Game Boy	L. 99.000
Neo Geo	L. 550.000
3DO	L. telef.

Merce in pronta consegna
Prezzi I.V.A. inclusa
Tutti gli accessori disponibili

Per i Vs. ordini:

TEL. 0572 911402

FAX 0572 911411

Novità Supernes
Actraiser II
Final Set
Mortal Kombat
Sengoku Densho
Mario & Wario
Rock'n' Roll Racing
Secret of Mana
Clay Fighter
Tmnt Tournament Fighter
Aladin
Art of Fighting
Legend
Suzuka 8 hours
Bugs Bunny Rabbit Rampage
Joe & Mac III
Duffy Duck
Flashback
Turn & Burn

Novità Megadrive
Aladin
Jungle Book
EA Soccer
Lethal Enforcers MCD
TMNT Tournament Fighter
Rocket Knight Adventures
Dragon's Lair MCD
Street Fighter C. E.
Aero The Acrobat
Mazin-Saga
Mortal Kombat
F1-Domark
Shining Force II
Rolling Thunder III
Fantasy Star IV
Virtual Racing
Robocop Vs Terminator MCD
Castlevania New Generation

Via 1° Maggio N. 283/a - 51010 MASSA E COZZILE (PT) - Tel. 0572 911402 - Fax 0572 911411

INTELTRONIC

Via Fucilari 63 — 84014 Nocera Inferiore
Tel/fax 081-5176722 — Italia

"All'inizio eravamo i primi, adesso siamo i migliori.
L'unico centro specializzato in consoles del Sud!"

Telefona:
per scoprire i prezzi e la qualita' dei nostri servizi,
per verificare la nostra rapidita' nei tempi di consegna,
per usufruire di un centro di assistenza tecnica garantita.

Speciale Consoles

Megadrive NTSC o PAL + 1 gioco a scelta	£280.000
MegaCd USA + 6 giochi	£595.000
MegaCd Giapp. + 1 gioco a scelta	£639.000
Super Nes NTSC o PAL + Mario World	Tel.
Super Nes NTSC o PAL + Mario All Star	Tel.
Super Nes NTSC o PAL + Street Fighter	Tel.
Super Nes NTSC o PAL + Star Wing	Tel.
Super Nes	Tel.
Neo Geo	Tel.
Game Boy	Tel.
3DO	Tel.
Atari Jaguar	Tel.

Si effettua vendita ai negozi

Si effettua vendita per corrispondenza - Tutti i prezzi sono IVA INCLUSA

SNes-SNin-SFam	
Zool	£115.000
Robocop Vs Terminator	£119.000
Skyblaster	£125.000
Cool Spot	Tel.
Art of Fighting	Tel.
Prince of Persia	£79.000
World Hero	Tel.
Tournament Fighter	£115.000
Superbomberman	Tel.
Super Empire Strikeback	£129.000
Fatal Fury II	Tel.
World Cahmpions	£85.000
Tiny Toons	£105.000
Pop'nt Webee	£90.000
Street Fighter II Turbo	Tel.
Mario Kart	Tel.
Senkoku	£119.000
Psyco Dream	£90.000
Final Fithe	£75.000
Star Fox	Tel.
NBA Jam	Tel.
Sensible Soccer	Tel.

Mega Drive	
Golden Axe 3	£87.000
Mazing Saga	£87.000
Mortal Kombat	£110.000
Toornament Fighter	£110.000
Street Fighter II	Tel.
Ethenal Champions	Tel.
Ex Rauza	£85.000
Topolino	£49.000
Art of Fighting	£110.000
Capitan Planet	£99.000
Aladin	Tel.
Jungle Strike	Tel.
NBA Jam	Tel.
Sensible Soccer	Tel.
FIFA International Soccer	Tel.
Rocket Knight AD	Tel.
Spiderman and Xman	£79.000
Sonic 3	Tel.
Bob	£85.000
Cool Spot	Tel.
Formula One	Tel.
Virtual Racing	Tel.
lethal Enforcer + Gun	Tel.

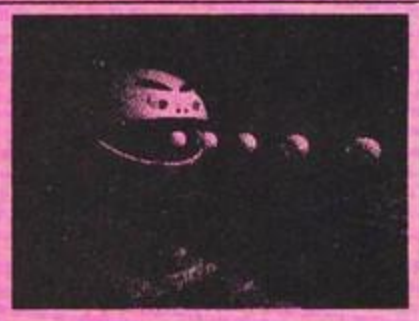
GAME GEAR	
Street Fighter II	Tel.
Jurassic Park	£65.000
Chuck Rock	£60.000
Sonic 2	£55.000
Streetorage	£58.000

GAME BOY	
Street Fighter II	Tel.
Mortal Combat	Tel.

Neo-Geo	
Art of Fighting 2	Tel.
Samurai Shotdawn	Tel.
Fatal Fury Special	Tel.
Senkoru	£199.000
Fatal Fury	£170.000
Blue Journey	£99.000
Crossed Sword	£150.000

Mega CD Giapp.	
Slipheed	£139.000
Lethal Enforcer + gun	£139.000
Annetta Again	£105.000
Prince of Persia	£95.000
Walesalesman	£119.000
FHB	Tel.
Liborg 009	Tel.
Dragon's Lair	Tel.
Texas Ground	Tel.
Jurassic Park	£99.000

Solo titoli originali da Giappone & USA



Assistenza Tecnica Modifica Consoles in standard R.G.B.

Disponibili tutti i titoli piu' recenti, anche per Atari Jaguar e 3DO. Telefonateci!!!

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati sono dei legittimi proprietari

Graph Egidio Fanuele

BIT WORLD

BIT WORLD di Lai Roberto
Via Val Cismon, 2 - 20052 MONZA (Mi)
TEL. 039/2720499 - FAX 039/6956979

VENDITA PER CORRISPONDENZA

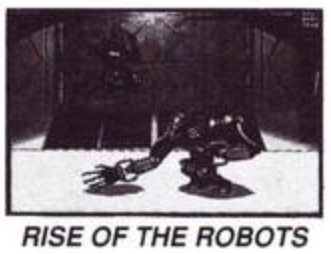
TEL. 039/272.04.99

MOLTE NOVITÀ POSSONO ESSERE DISPONIBILI ANCHE SE NON ELENCATE

CARTUCCE MEGA DRIVE

STREET OF RAGE III

Aladdin	L. 118.000
Aspect Warriors	TEL
Batman Returns	L. 79.000
Battlemania 2	TEL
Bubsy	L. 119.000
Castlevania	TEL
D. Robinson Basketball	L. 79.000
Doraemon	L. 89.000
Dracula	L. 119.000
Dragon (Bruce Lee)	TEL
Dragon's Revenge	L. 119.000



RISE OF THE ROBOTS

Dune II	TEL
Ea Fifa International Soccer	L. 119.000
Eternal Champion	TEL
Golden Axe III	L. 99.000
Gunstar Heroes	L. 113.000
Hockey 94	L. 119.000
Instrument of Caos	TEL
Last action Hero	TEL
Jungle Book	TEL
Jungle Strike	L. 99.000
Jurassic Park	L. 115.000
X-Ranza	L. 99.000
Magin Saga	L. 89.000
Monster World IV	TEL

VIRTUAL RACING

Mortal Kombat	L. 129.000
NBA Jam	TEL
N. Mansell Racing	TEL
Outrunner	TEL
Phantasy Star IV	TEL
Pro Moves Soccer	TEL
Robocop VS Terminator	TEL
Rocket Knight	L. 99.000
Sensible Soccer	TEL
Sonic Spinball	TEL
Sonic III	L. 119.000
Star Trek	TEL
Street of Rage III	TEL
Ultimate Soccer	L. 99.000
Street Fighter II S.C.ED.	TEL
Super Shinobl II	L. 99.000
The Incredible Hulk	TEL
Thundr Force IV	L. 89.000
T.M.N.T. Tournament Fighter	TEL
Toejam & Earl II	TEL

ART OF FIGHTING

GIOCHI MEGA CD

Annette again	L. 119.000
Ax 101	TEL
Bari Arm	L. 125.000
Battle Corps	TEL
Cyborg 009	L. 129.000
Dragon's Lair	TEL
Dune	TEL
Final Fight	L. 99.000
F1 World Champ	TEL
Genghis Khan	TEL
Midnight Serenade	TEL
Monkey Island	L. 119.000
Night Striker III	L. 129.000
Ranma 1/2	L. 139.000
Rebel Assault	TEL
Rise of the Dragon	L. 79.000
Silpheed	L. 145.000
Sonic	L. 129.000
Thunder Hawk	L. 135.000
Tomcat Alley	TEL
Wolf Child	L. 89.000
Keyo Flying Squadron	L. 115.000

F1 WORLD CHAMP

Eccezionale adattatore per Mega Drive (Mega Key): permette di vedere i giochi Scart giapponesi ed americani.
L. 45.000 - L. 39.000 se lo acquisti con un gioco.

PC ENGINE E CD ROM

Adventure Island	L. 75.000
Armored Ruga	TEL
Bomberman 94	129.000
Doraemon	L. 77.000
Dragon Spirit	L. 75.000
Emeral Dragon	TEL
Final Soldier	L. 65.000
Flash Hider's	TEL
Majong Sexy Girls	TEL
Martial Champion	TEL
River City Ransom	TEL
S. Darius II	TEL
Sport Hockey	L. 99.000
STREET FIGHTER II	L. 119.000

GIOCHI PER NEO GEO

Fatal Fury II	World Heroes II 147 Mega
Soccer Brawl	Samurai Showdown
Super Side Kick	Top Hunter 162 Mega
Art of fighting	Fatal Fury Special
3 Count Boat	

ART OF FIGHTING II

CARTUCCE SUPERNINTENDO
CARTUCCE SUPERFAMICOM

STUNT RACE

Actraiser II	L. 99.000
Aero the Acrobat	L. 99.000
Alkaest	TEL
Art of Fighting	L. 174.000
Batman Returns	L. 95.000
Battle Master	L. 159.000
Bomberman 93	L. 139.000
Captain Tsubasa IV	L. 145.000
Cyborg 009	TEL
Clay Fighter	L. 139.000
Desert Fighter	TEL
Dragon Ball Z III	L. 179.000
Dragon (Bruce Lee)	TEL
EA Fifa Soccer	TEL
Empire Strike Back	TEL
Empire Soccer	TEL
Eqinox	TEL
Family Dog	L. 89.000
Fatal Fury II	TEL

BASTARD

Final Set	TEL
Final Fight II	L. 99.000
Gaia Sabre (RPG)	TEL
Go for the Ace (Tennis)	TEL
Goemon Gambarre 2	TEL
HOKUTO NO KEN 7	**TEL**
Human Grand Prix II	TEL
Illusion of Gia	TEL
Jimmy Connors Tennis	L. 135.000
Lamborghini	L. 99.000
Legend	TEL
Lost Vikings	L. 99.000
Macross	TEL
Madara II	L. 139.000
Magic Johnson	L. 119.000
Mazinga Z	L. 125.000
Mortal kombat	L. 139.000
NBA Basketb. Bulls VS Suns	TEL
NBA Jam	TEL
Nigel Mansel F1	L. 125.000

CONSOLES

Super Famicom Scart + 2 Joypad + Cavo scart	L. 419.000
Supernintendo Scart USA	L. 289.000
Supernintendo USA Scart + 2 Joypad + Gioco	L. 349.000
Mega Drive Scart + Sonic II	L. 295.000
Game Gear + 1 Gioco	L. 249.000
TV Tuner	L. 199.000
Mega CD II + Gioco	L. 599.000
Neo Geo	L. 890.000
NG Joystick per Neo Geo	L. 139.000
PC Engine GT + 1 Gioco	L. 549.000
S.CD Rom Duo-R + 3 Giochi	L. 799.000
3Do 32 Bit	L.1.499.000
Atari Jaguar	TEL

CARTUCCE SUPERNINTENDO
CARTUCCE SUPERFAMICOM

Ninja Warrior's	TEL
Pop' n' tween Bee II	L. 149.000
Ranma 1/2 II	L. 139.000
Ranma 1/2 III	L. 139.000
Rise of the Robots	TEL
Rock' n' Roll Racing	L. 129.000
Romancing Saga II (RPG)	TEL
R-Type III	TEL
Rushing Beat Shura	TEL
Secret of Mana	TEL
Sensible Soccer	TEL
Slam Master	TEL
Star fox	L. 119.000
Sonic Wings	L. 119.000

MEGAMEN X

S. Battle Thank II	TEL
S. Formation Soccer II	L. 99.000
S. F1 Circus II	TEL
S. Hockey 94	TEL
Super Volley Ball II	L. 119.000
Suzuka 8 Hours	L. 129.000
Street fighter II Turbo	L. 149.000
Skyblazers	TEL
Tazmania Story	L. 99.000
The Looney Tunes	TEL
The Chaos Engine	TEL
Thunder Bird	TEL
T.M.N.T. Mutant Warriors	TEL
Top Gear II	L. 99.000
Undercover Cops	TEL
WWF Royal Runble	L. 139.000
World Hero	L. 149.000

FIRE EMBREM

GIOCHI 3 DO

20 TH Century Almanac	Demolition Man
Total Eclipse	Ocean Below
Night Trap	Goes to the Moon
Draxon's Revenge	Patty Bear
Dragon's Lair	Shock Wave
Star Trek	Road Rush

GIOCHI JAGUAR

Crescent Galaxy	Cybermorph
Raiden	Alien VS Predator

GAME BOY

Undercover Cops	Tiny Toon Adv. II
Ninja Spirits	Mickey Mouse V
S. Marioland III	Ducktales II

GAME GEAR

Mortal Kombat	Surf Ninja
Sonic III	Ultimate Soccer
Donald Duck's Quac. II	Space Harrier

TUTTI I MARCHI E I NOMI ELENCATI SONO DI ESCLUSIVA PROPRIETÀ DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI. I PREZZI RIPORTATI SONO I.V.A. INCLUSA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA PER 1 ANNO.

BOVAS! HAPPY CAFE!

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

ZIO BOVAS RISPONDE

La vita è bella, ragazzi. Non roviniamocela. Con questo intendiamo anche dare un piccolo "taglio" alle lettere eccessivamente tristi: infatti, se una volta il rischio (anzi, l'amara realtà) era che la maggior parte delle lettere contenesse solo vaccate, è anche vero che il BHC, ultimamente, si sta trasformando in una sorta di consultorio. Mettiamo subito le cose in chiaro: certe lettere saranno sempre pubblicate volentieri, perché è bello poter dare una mano a una persona -o anche farle sentire la nostra amicizia, nostra e vostra-, ma non è assolutamente necessario che chiunque abbia un problema debba per forza scrivercelo. Insomma, cerchiamo di mantenere questa rubrica più varia possibile, non stupitevi se la vostra missiva strappalacrime non ha visto la luce della pubblicazione. In fondo in fondo certe risposte vanno bene per tutti, e molta gente può trovare una soluzione alle proprie magagne semplicemente leggendo le repliche alle altrui lettere. BHC, di tutto, di più (e senza l'obbligo del canone)...

Noi Bovas

L'ANNOSO PROBLEMA DAL GENTIL SESSO

Carissimi Bovas,
vi ho già scritto tante volte, ma ora lo faccio perché ho dei problemi e qualcosa da dire. Innanzitutto mi riesce difficile socializzare con i ragazzi che non conosco, per non parlare delle ragazze, con le quali non riesco nemmeno a fiatare... un complesso di inferiorità, che sto comunque cercando di superare. Mi reputo abbastanza carino (e la natura è stata buona con me...) (se lo dici tu... NdP), ma chissà perché tutte le ragazze mi snobbano. Dov'è finita la figura silenziosa e dura che tanto affascinava le pulzelle? Eccomi qui, mi schifano... Abbiamo anche fatto un sondaggio in classe sulle preferenze delle ragazze e sono arrivato penultimo, collezionando voti come X+2<0 (cosa che potrebbe anche farvi ridere, vi vedo già!) (una volta era capitato pure a me, lo confesso... NdP). Indovinate un po' chi è arrivato primo? Sarà proprio per questo che guardo in tv "Non la Rai" (lo so che... ma a me piace Ambra...)? Ah, a proposito, ho letto le lettere dell'ipotetica suddetta su alcuni vostri numeri... Devo dire che una piccola speranza ce l'ho avuta (che fosse davvero lei, intendo), ma se non è così spero almeno che chi le ha scritte si senta in colpa nei miei riguardi.
Faccio il III Liceo Scientifico e la mia classe è una schifezza. Alcuni miei compagni sfottono, picchiano, rubano a tutti, per poi leccare il sedere ai professori e avere anche buoni voti. Io, che mi innamoro facilmente (ovviamente non sono mai corrisposto), ho sempre una ragazza in testa e non riesco a studiare, tanto che ho paura di vedere la mia pagella quando uscirà (faccela vedere anche a noi, così ci facciamo due ghignate... NdP).
Sono stato fortunato, dato il mio carattere chiuso, a trovare amici fidati. Così esco, mi diverto, cerco di sembrare normale (Ma chi è normale? NdBerzerker). E in tutto questo cosa c'entrano le console? Avevo i miei guai già prima di diventare VG dipendente! Sarà stato il C64 (buon' anima) che non usavo quasi mai o i fumetti dei "super eroi"? O quel fumetto in cui i nemici esplodono lasciando interiora e ettolitri di sangue sulla terra arida? O tutti i cartoni animati che mi sono sorbito durante l'infanzia? Non credo proprio. Tutti abbiamo i nostri problemi e la console solo un divertimento, qualcosa che ci permette di passare dei momenti sereni, lontano dalla dura realtà (non sto parlando di fuga, ma di evasione). Ecco, mi sono sfogato. Se cortesemente risponderete alle seguenti domande vi sarò molto grato...
1) E' vero che la Psygnosis sta elaborando un chip che permetterà al MD e al MCD di visualizzare 4096 colori su schermo, aumentando anche la palette? (Pare proprio di sì NdP) In questo modo non si avrà (col MCD, intendo) qualcosa di meglio del Neo Geo, dato che i cd possono contenere fino a 650 MegaByte? (Dipende da come useranno le nuove potenzialità NdP) A quanto arriverà la palette? (Boh. NdP)
2) Quanto costa, comprensivo di IVA, il vostro servizio telefonico (non vorrei trovare sorprese sulle prossime bollette della Sip)? (Intorno alle 650 lire al minuto -635 + IVA- NdP)
3) Quanto dareste a Ghouls'n'Ghosts per MD? E a Flashback? (come mai non l' avete recensito?) (GNG è stravecchio, ma vale ancora il 90% e passa che prese all'epoca su Zzap!, Flashback non solo è stato recensito, ma si è meritato, se non sbaglio, 92 NdP)
4) E' vero che Virtua Racing costerà più di 200.000 lire?!?!? (Un po' come SFII NdP)
Grazie di esistere...

The Manga Warrior

P.S. Nel dischetto trovate anche un paio di animazioni in formato .FLI...Quella che preferisco è il motorino che corre nonostante il mondo resti fermo...

Caro Manga Warrior, che vuoi che ti dica? In fondo non sei stato certo l'unico che, questo mese, si è lamentato della scarsa considerazione in cui è tenuto dal gentil sesso. Cosa vuoi farci, il consiglio che posso dare a te e a tutti gli altri, è quello di avere pazienza. Vi assicuro che prima o poi l'amore corrisposto viene per tutti, e a volte nei modi più assurdi e disparati (ne sa qualcosa la mia ragazza... NdP). Certo, lo so, quando si è soli fa molto male. A volte è impossibile capirne le ragioni, e si pensa che gli altri siano più fortunati, che abbiano tutte le donne ai loro piedi, ecc ecc: balle. L'importante è non perdere mai la fiducia in se stessi, quando se ne ha poca. Così come è necessario eccedere nell'altro senso quando se ne ha troppa: per una ragazza non c'è niente di peggio di un altezzoso che non fa altro che lodarsi. Se però sono due "dritte" per cuccare, quelle che volete, la risposta è più semplice: non ce ne sono. Questo perché le ragazze sono esseri umani vivi e pensanti, con i loro bravi sentimenti e le loro curiosità, le loro magagne e, soprattutto, i loro gusti. In generale vi posso dire che essere eccessivamente romantici non porta mai a buoni risultati (si fa un po' la figura delle mammolette), così come essere troppo "duri" non porta quasi mai all'effetto desiderato... Inzomma, il modo giusto di comportarsi è il vostro, presentarvi a loro così come siete in ogni occasione: qualcuna a cui piacete ci sarà di certo. Poi anche le ragazze hanno una loro maturazione che le porta, nella maggior parte dei casi, a mettersi insieme inizialmente al "bello" solo per il gusto di far schiattare d'invidia le amiche, brevi storie destinate comunque a non andare molto lontano. Bene, a queste di solito segue una più accurata ricerca del ragazzo "ideale" con la quale si va particolarmente d'accordo e ci si sente veramente realizzate. E' qui che l'aspetto fisico inizia a perdere importanza. E poi mettiamocelo in testa: non è bello ciò che è bello, ma solo ciò che piace... Eccolo il punto. PIACERE. Come si fa a "piacere" a qualcuno? Francamente, non l'ho ancora capito neppure io. Non è solo questione di carattere, di aspetto, di posizione economica... E' un tutt'uno, una sorta di media dove ciascuna componente assume più o meno importanza a seconda del "qualcuno" di cui sopra, dei suoi gusti, di ciò che vuole dal suo ragazzo, e così via. Tante parole per niente, me ne rendo conto, ma spero comunque di essere stato d'aiuto anche ad Andrea Romeo (sii un pelino più modesto quando ti presenti, e pettinati. Per il resto, complimenti... NdP).

A PROPOSITO DI RAGAZZE...

Cari Bovas, sono una lettrice accanita della vostra rivista (anche se non la conosco da molto), ho deciso di scrivervi (oltre che per farvi i complimenti) perché ho trovato veramente triste la lettera di Edward mani di Forbice pubblicata su CM #26, e mi piacerebbe potergli dare un po' di incoraggiamento, lo so che le parole di una sconosciuta potranno valere poco per lui, ma, piuttosto che non fare nulla io ci tento (ah, se tutti facessero come te: questo mondo sarebbe certamente migliore. Non sto scherzando. NdP). Innanzi tutto devo dire che anch'io mi sono trovata in una situazione del genere ai tempi delle medie, cioè, ora che sono in seconda superiore sono veramente pochi (due o

tre) i miei compagni delle medie che mi SALUTANO, ma me ne sono fatta una ragione anche perché sono riuscita (dopo 17 anni di ricerche) ad avere una vera amica, e le mie compagne di scuola si dimostrano veramente interessate a coltivare un'amicizia, parlare con qualcuno ci aiuta a sentirci meno soli...
Forse non ci crederai, ma io HO CAPITO VERAMENTE perché hai tentato di farla finita dopo che il Milan ha perso, e capisco anche di più perché resti chiuso in casa. Una cosa sola vorrei chiederti: "Ma i tuoi genitori dove sono stati, in tutto questo periodo della tua vita?" Magari non hanno potuto aiutarti, o forse non hai mai chiesto loro aiuto... E poi se i tuoi "amici" -come li definisci-, ancora se ne sono fregati di te, fregatene anche tu di loro e cerca qualcuno che non voglia solo sapere il tuo nome... Senti... Non voglio sembrare una che fa prediche, anche perché ho solo 17 anni, ma un consiglio vorrei dartelo: torna a scuola!!! E soprattutto esci di casa, trovati una ragazza (sì, come se fosse facile! Prova un po' a leggere la lettera che precede... NdP), lo so che sono cose che possono sembrare difficili da attuare, ma bisogna provare lo stesso, in fondo tentar non nuoce.
Nel mio caso il problema è stato (ed è) semplice timidezza, nel tuo caso penso proprio che sia più difficile, ma in ogni modo non arrenderti. Anche io, inoltre, considero i ragazzi di CM miei amici, ma (senza nulla togliere loro), non credo che tu possa vivere per sempre solo con loro; c'è bisogno di qualcosa di più nella vita, penso che lo sappia anche tu.

Anna

PS: mi piacerebbe sapere cosa pensi di quello che ti ho scritto. Ciao da (ormai) una tua amica (per l'indirizzo vedi "Amici di Consolemania" NdP).

Che dire, carissima Anna: nel bene o nel male hai colto nel segno. Non bisogna prestare attenzione alle critiche futili, così come si deve ignorare il comportamento menefreghista di chi ci sta a fianco. E non ci si deve mai prostrare in un arrendevole fatalismo quando le cose non vanno per il verso giusto. Scusate l'espressione, ma bisogna tirare fuori le palle. Tentare non nuoce, certo. Anche se a volte può far male. Un amore rifiutato fa certamente male, ma il rimorso di non averci mai provato è ancora più grande... Quindi, ecco un messaggio riservato a tutti coloro che hanno dei problemi: alzatevi, lottate, ficcatevi in testa che nessuno -e dico nessuno- è perfetto, e sappiate poi ridere degli insuccessi. Sbagliando si impara, e quando si ha imparato, non si sbaglia più. Augh!!!

L'OMBRA DI ALLEORI...

Bravi Bovas, chi vi scrive è Andrea, un ragazzo di 13 anni che abita nella tranquilla città di Udine. Possiedo un Mega Drive, console che ritengo essere la migliore e giochi quali SF2, Fifa International Soccer, T2...
Premetto che non sono un super eroe, né Iron Man né uno dei vari pazzoidi che vi scrivono, non sono neanche un grande smanettone del joypad; passo una mezz'ora al giorno davanti al video quando sono solo, un'ora e più quando sono in compagnia di amici. Tutto nella regola, quindi. Leggo Nathan Never e L'Uomo Ragno e non seguo i manga in generale. Per quanto riguarda la musica ascolto un po' di tutto, mi ispirano particolarmente i Guns e i Queen. Gioco a pallavolo dalla bellezza di cinque anni, mi diverto un mondo con gli amici e conosco un sacco di bella gente. Giudico il videogioco come un passatempo, come potrebbe esserlo il solitario con le carte. Giocare con una console, però, non deve essere la vita. E' questo il motivo principale per cui vi ho scritto: vorrei portare l'esempio di un mio ex caro amico, che da quando era un infante ha sempre amato i videogiochi, a tal punto da supplicare i genitori di comprargli, durante le elementari, il vecchio Nes. Beh, i suoi, che già lo viziavano lo hanno accontentato, regalandogli il Nes e due bei giochilli. Da quando ha le console (ora possiede anche il Super Nes), non è più lui. Passa dalle quattro alle cinque ore al giorno davanti allo schermo, come un vegetale, a smanettare il joypad in continuazione. Ha troncato con lo sport, s'è fatto bocciare due volte alle medie, ha un brutto rapporto con la sua famiglia e ha troncato la nostra amicizia. E perché? Per i videogiochi. Mi ha deluso, mi ha fatto male dentro. Ha frequentato per un po' alcune sale giochi qui vicino e ha fatto amicizia con veri e propri teppisti (dite quel che volete, ma in quei posti non gira sempre bella gente. Non per dire, ma una volta mi hanno anche offerto droga, e ho 13 anni)(non penso che gli spacciatori siano particolarmente sensibili al problema dell'età media dei loro clienti... NdAlex). Così facendo, è diventato anche lui come i suoi amici.
Questo è accaduto perché si è isolato, perché il suo migliore amico era diventato la sua macchina (Non ti sei mai chiesto il motivo di ciò? NdD). Fino a che punto il videogiocare può essere un qualcosa definibile "passatempo"? E a quali estremi può essere ritenuto "droga"? Le mie conclusioni sono che il videogame non è la vita. Se non gioco un giorno con Street Fighter, non muoio.
Lancio un appello a tutti i ragazzi: le cose importanti sono altre, non dimentichiamole! Le amicizie con i coetanei, i rapporti con i genitori, uno sport... Se potessi tornare indietro avvertirei il mio amico, che ora è come "inesistente", avrei impedito che la sua vita fosse oscurata dall'ombra di una console.

Andrea Kleiner

P.S. Non chiedo di essere pubblicato, sarebbe un'aspettativa troppo ambiziosa. Volevo esprimere qualcosa, che spero sia stata chiara, a voi redattori, che vivete a stretto contatto con il mondo videoludico.

Caro Andrea, penso proprio che questa lettera, se priva di una risposta adeguata, farebbe la gioia del nostro caro psichiatra redazionale, ovvero il dott. Alleori, famoso tra i lettori più affezionati per le sue lettere di denuncia verso il mondo videoludico. Beh, mi dispiace contestare così apertamente le tue tesi, ma non mi trovo per niente d'accordo con te. Quanto tu hai voluto farci intendere è che il tuo ex amico sia stato rovinato esclusivamente dalle sue console, ovvero sostieni che se il ragazzo in questione non le avesse avute tutto questo non sarebbe successo. Quello di cui non ti sei preoccupato è chiederti il perché un ragazzo decida di isolarsi dal mondo giocando con la propria console, e la cosa è ben diversa. Il fatto che tu dica che questo tuo ex amico fosse anche molto viziato non mi torna affatto nuovo. Anch'io, quando ero un poppante, conoscevo molti bambini viziati fino allo spasimo dai genitori, che pieni zeppi di soldi, non riuscivano a dimostrare il loro affetto verso i figli se non in quella maniera. Avevano tutti i giocattoli chi io desideravo ma che non avevo mai ottenuto, come la collezione completa dei Masters (compresi tutti i mezzi e le fortezze), 200.000 Transformers differenti o, addirittura un flipper in casa. Io quando li guardavo ci stavo molto male e li invidiavo, non perché i miei mi avessero fatto mancare qualcosa, ma semplicemente perché io non ero come loro (ragazzi, come potete rimanere indifferenti al dramma infantile che si è consumato nella vita di codesto redattore? NdP). Beh, ora quei bambini (me compreso) (mah, ho i miei dubbi NdP) sono cresciuti, l'invidia è passata col crescere. Io sono una persona normalissima, mi spiace non poter dire lo stesso di loro. Ogni tanto ne incontro qualcuno, a parte il fatto che quasi nessuno è riuscito a guadagnarsi un diploma se non con almeno due o tre bocciature per giunta in scuole superiori a pagamento di bassa qualità (e sono pochi quelli che ci sono riusciti), vedo solo insicurezza nel loro atteggiamento. Il fatto di aver potuto disporre di ogni cosa ha rallentato la loro maturazione, li ha conservati in stato di ibernazione sotto una campana d'oro zecchino. Erano abituati ad avere tutto senza fatica, beh, la pacchia è finita presto, a parte la tua famiglia (e a volte neanche quella), nessuno è ben disposto nei tuoi confronti se non dai nulla in cambio. Loro non l'hanno ancora capito o non vogliono capirlo. Molti, dopo che questi problemi si sono verificati, si richiudono in se stessi, a volte trovano qualcosa per sfogarsi, come può essere una console o una sala giochi mal frequentata. Il succo del discorso è che una delle cose più importanti è l'educazione che si riceve nei primi anni di vita: essa ha il potere di influenzare tutto il rimanente corso dell'esistenza di un individuo. Questo almeno è il mio pensiero, maturato negli anni con esempi palesi davanti agli occhi. Prova a riflettere su quel che ti ho detto e vedi se ora sei d'accordo con me.

CRITICHE ED ELOGI INERENTI IL NOSTRO CONGLOMERATO DI PAGINE...

Ciao Bovas di Console Mania, sono un vostro fedele lettore che vi reputa una delle migliori riviste del settore, nonostante tutto però ho da farvi qualche critica.
Le vostre recensioni sono troppo inconcludenti, banali e con valutazioni troppo alte. Le banalità si posso ovviare togliendo la presentazione che fate ad un gioco, ad esempio la recensione di Rodland per Nes o quella di Super Putty per SNes (entrambe comparse sul numero 26). Non vi sto dicendo di fare delle recensioni seriose, ma qualche battuta mentre spiegate le qualità tecniche del gioco sarebbe già una bella innovazione.
Le valutazioni infine si basano troppo sulla grafica e sul sonoro, mettendo in secondo piano la giocabilità (e a mio avviso cosa serve comprare una super console con mega grafica e sonoro se in fondo ci si diverte di più con un modestissimo Nes?).
Soluzione: date due voti globali di cui uno riguarda la giocabilità e la longevità mentre l'altro il solito valore globale. Ma dopo tutte queste critiche ci sarà qualcosa che può andare? Eccome!
- I servizi sui vari CES ECTS ed affini sono ottimi.
- Le foto sono fenomenali.
- Le rubriche sui giochi da tavolo.
- La posta (grazie, NdD).
Ebbene sì, la rubrica che muove più critiche è quella che apprezzo di più perché non è la solita minestra riscaldata, su Console Mania ho potuto iniziare a corrispondere con una ragazza di Napoli (vi ricordate di Manila?), si possono trattare argomenti che neanche riviste specializzate cercano di trattare (alienazione non sempre dovuta ai videogiochi, cause di aspiranti suicidi, discriminazione che anche se non è razziale non vuol dire che non sia meno soggetta all'ignoranza della gente). Ed è per questo motivo che vi volevo chiedere se potevate pubblicare il mio indirizzo (lo trovate a fine lettera... NdD). Se toglierete anche quei pochi difetti elencati qui sopra sarete una delle migliori riviste in circolazione e con ciò non voglio riferirmi solo a quelle per console. A buon intenditore poche parole. Un saluto e complimenti.

Pennini Mauro - via Poliziano 21 - 41042 Fiorano (MO).

P.S. Sarei intenzionato a comprare una nuova console, sono orientato verso il 3DO, l'Amiga CD32 ed il Jaguar. Quale

VIDEO GAMES COMPUTER

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

VIDEO GAMES COMPUTER

ARIVIVIS

VIDEO GAMES COMPUTER

NOVITÀ D' IMPORTAZIONE

SUPERNES

TURN & BURN
FLINSTONES
X - CALIBER 2097
BARKLEY JAM
DESERT FIGHTER
FATAL FURY 2
STAR TREK NEXT G.
AGASSI TENNIS
MICKEY'S ULTIMATE C.

MEGADRIVE

MICKEY'S ULTIMATE C.
SILVESTER & TWEETY
JOE & MAC
MEGA TURRI CAN
NBA 94 SHODOWN
JAMMIT
FATAL FURY 2
WORLD CUP USA 94
VIRTUAL RACING

GAME BOY

S. MARIO LAND 3
CHASE H Q 2
NBA JAM
FATAL FURY 2
TETRIS 2
STRIKER
THE LAWNMOWER MAN
BART & THE BEAN STAK.
RIDDICK BOWE BOX

GAME GEAR

ZOOL
ANDRE AGASSI TENNIS
ALADDIN
THE INCREDIBLE HULK
TIME KILLERS
DOUBLE TROUBLE DUCK
WORLD CUP USA 94
MARKO'S MAGIC SOCCER
PINBALL WIZARD

OFFERTE CONSOLLE

GAME BOY + JURASSIK PARK L. 145.000

SUPER NES L. 249.000

GAME GEAR + 4 GIOCHI L. 239.000

MEGADRIVE II + GIOCO L. 259.000

AMIGA CD 32 + 3 GIOCHI L. 649.000

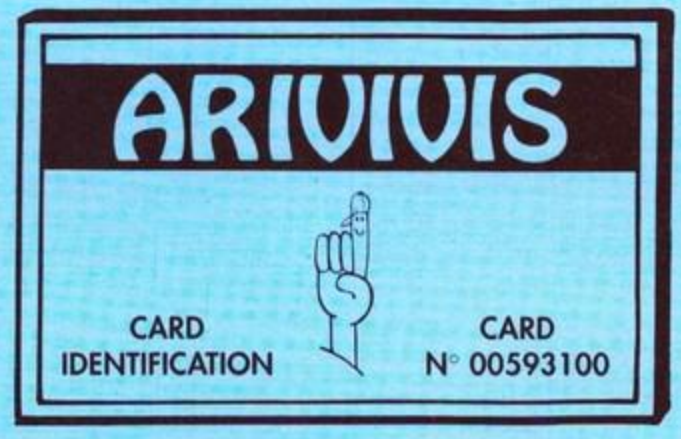
3DO PANASONIC + CRUSHN'BURN L. 1.389.000
È disponibile il Converter Pal Version

ATARI JAGUAR + GIOCO L. 589.000

SUPER NES + JURASSIK PARK L. 299.000

VENDITE PER CORRISPONDENZA

SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA
AGGIORNAMENTO POSTALE DELLE NOVITÀ



RITIRO DELL'USATO

S. NES

NBA JAM	L. 45.000
FLASH BACK	L. 35.000
SENSIBLE SOCCER	L. 40.000
ROCK & ROLL RACING	L. 35.000
COOL SPOT	L. 30.000
EMPIRE STRIKE BACK	L. 35.000
ART OF FIGHTING	L. 40.000
STREET FIGHTER TURBO	L. 40.000
ROBOCOP VS. TERMINATOR	L. 35.000
ALADDIN	L. 30.000

MEGA D.

FIFA INT. SOCCER	L. 40.000
SENSIBLE SOCCER	L. 35.000
STRIKE FIGHTER TURBO	L. 40.000
FLASH BACK	L. 40.000
MORTAL KOMBAT	L. 30.000
JUNGLE STRIKE	L. 35.000
PINK PANTER	L. 40.000
ASTERIX	L. 30.000
HOOK	L. 30.000
NBA JAM	L. 40.000

DA SCONTARE SUGLI ACQUISTI

NOVITÀ D' IMPORTAZIONE

3DO

MONSTER MANOR
PUTT & PUTTY
STELLAR FIRE
SHOCK WAVE
3D FOOTBALL
OCEAN BELOW
TWISTED
NIGHT TRAP
ROAD RASH 2

NEO GEO

ART OF FIGHTING 2
VIEW POINT
MIRACLE ADVENTURE
JOY JOY KID
TOP HUNTER
SIDE KICKS 2
BLUES JOURNEY 2
SPINMANSTER 2
(VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI IN OFFERTA)

JAGUAR

RAIDEN
TREVOR MC FUR
DINO DUNES
CHECKED FLAG
CRESCENT GALAXY
SPACE PIRATES
CLUB DRIVE
KASUMY NINJA
CYBER MORPH

CD 32

SUPER PUTTY
INTERNATIONAL KARATE
TRIVIAL PURSUIT
NICK FALDO GOLF
BUBBA A STICKS
CHUCK ROCK
MYTH
TFX
INFERNO

MEGA CD

JEOPARDY
TOTAL CARNAGE
VAY
WHEEL OF FORTUNE
WORLD CUP USA 94

CD ROM

RISE OF THE ROBOTS
MICROCOSM
GOLDEN 7
MEGA RACE
CHOMANCHIE

VASTO ASSORTIMENTO TITOLI - USATI GARANTITI -

OFFERTE DEL MESE

PER MEGA DRIVE ETERNAL CHAMPION
L. 109.000

PER GAME BOY JURASSIK PARK
L. 55.000

PER S. NES JURASSIK PARK
L. 99.000

CONSEGNA NELLE 24/36 ORE

ATTENZIONE PREGO!!!

ARIVIVIS VI OFFRE L'ASSISTENZA PER I VOSTRI APPARECCHI, "RIPARIAMO LE VOSTRE CONSOLLE IN TEMPI BREVISSIMI"

BOVAS'HARDCAFE'

mi consigliate? Vi dico subito che per la console potrei anche spendere una cifra pari all'acquisto di un 3DO, ma non sono intenzionato a spendere più di 150.000 per un gioco. I miei giochi preferiti sono le avventure e gli rpg.

Allora, togliamoci subito il dente e parliamo un po' delle critiche che tu ci hai rivolto. Dunque, a parte il fatto che due voti globali confonderebbero solo le idee ai più, non credo che le nostre recensioni siano così brutte come tu le dipingi. E' vero, molto spesso c'è spazio anche per il comico-satirico-demenziale, ma non mi sembra proprio che le recensioni siano inconcludenti o banali, se mai originali. Per quello che riguarda i voti è difficile esprimere un parere, a volte concordo con te, qualche gioco meriterebbe un po' di meno, a volte sono pienamente d'accordo con i voti degli altri recensori (inutile dire che concordo pienamente con i voti dati da me stesso). Mi sembra comunque normale un'oscillazione di qualche punto a seconda del redattore, fortunatamente ognuno ha i suoi gusti, i nostri voti non vanno intesi di certo come una bibbia, sono solo dei suggerimenti per indirizzarvi verso prodotti di qualità evitando i cosiddetti bidoni. Mi fa molto piacere che qualcuno apprezzi il BHC, di certo non possiamo dire di esseri psicologi, sociologi o vattelappesca, quindi non abbiamo di certo pretese di essere infallibili, il nostro comunque è il punto di vista di ragazzi come voi, cresciuti nella stessa epoca e con gli stessi problemi... Per quanto riguarda le delucidazioni tecniche da te richieste, prova un po' a dare un'occhiata alle altre lettere, troverai sicuramente una risposta ai tuoi quesiti... (Studiati per bene Anteprimania, invece, che questo mese non è affatto male... NdAlex)

LE SOLITE ARCINOTE DOMANDONE DEL MESE...

Eccelsa e ultrasimpatica redazione di Console Mania, sono un ragazzo di 15 anni, mi chiamo Paolo e inizio subito col farvi un complimento: siete senza ombra di dubbio i migliori del settore. Sono un felice possessore di Mega Drive da circa due anni e ho imparato ad apprezzare le sue doti (Thunder Force IV ed Hellfire sono il massimo!). Ora, però, vedo venirmi incontro il nuovo mondo dei 32 bit (avrei detto anche 64 bit ma non ho molta fiducia nel Jaguar e il fatto che la suddetta console sia priva di CD-Rom mi lascia molto perplesso) e ormai sono fermamente intenzionato ad acquistare una di queste fantastiche macchine, confessando di essere stato travolto dal loro fascino. Il problema principale che mi pongo adesso è però questo?!?! Personalmente propendo per il CD32, per la sua economicità e per i suoi titoli (vedi TFX, Mortal Kombat, Rise of The Robots). In ogni caso voglio porvi questi quesiti per avere le idee chiare:

1) A che velocità girano i microprocessori di CD32 e del 3DO?
2) Il Full Motion Video per CD32 quanto costa?
3) Quali sono le sostanziali differenze fra il 3DO e il CD32?
4) I megabyte di un CD vengono utilizzati veramente tutti?
5) Voi confidate nell'Atari Jaguar?
6) Insomma, quale console mi consigliate!?!?

Paolo

A quanto pare molti di voi hanno deciso di affiancare alla propria console (Mega Drive o Super Famicom che sia) una nuova macchina munita di CD-Rom, ma ancora parecchi dubbi sulla macchina da acquistare. Sarà, come ho già più volte ripetuto il tempo che dirà chi ha avuto ragione. Ma passiamo alle risposte: Il CD32 ha lo stesso processore contenuto nell'A1200, e cioè un 68020, e più precisamente un 68EC20, ovvero un 68020 privato dell'MMU (il processore non è in grado, quindi, di gestire la memoria virtuale, ma per una console la cosa non ha importanza). Il 3DO monta un processore RISC a 32bit.
2) Il Full Motion Video per CD32 si dovrebbe aggirare intorno a L.480.000.
3) davvero una gran bella domanda, non c'è che dire. Le differenze sono parecchie, a partire dal look della macchina per giungere alla componentistica elettronica interna.
4) Dipende ovviamente da quello che si deve fare. Non è detto che tutti i giochi debbano utilizzarle per forza tutto lo spazio a disposizione. Ci saranno comunque titoli (come Microcosm) che lo utilizzeranno in grande quantità. Sulla carta risulta un'ottima console, ma il fatto che utilizzi ancora cartucce mi lascia un po' perplesso... Il CD32 è proprio una gran bella macchina, non ha un prezzo eccessivo e i titoli in arrivo sono parecchi (ho avuto modo di giocare a Microcosm e ti posso assicurare che è veramente il massimo), in totale un buon investimento. Il 3DO è un po' il Neo Geo della situazione, il prezzo della macchina è elevato e i titoli offrono sicuramente di più ma sono anche più cari. La scelta quindi è direttamente collegata alle tue disponibilità economiche. Se vuoi proprio il massimo opta per il 3DO, se invece ritieni più importante il rapporto qualità/prezzo ti consiglio vivamente il CD32. Spero di averti chiarito le idee...
5) E chi può dirlo?
6) Quella che ti piace di più, compatibilmente alla cifra che intendi spendere...
(Ribadisco l'invito a leggere Anteprimania... NdAlex)

PERCHE' SE LA MUCCA FA MU IL MERLO NON FA ME?

Simpaticissimi e miticissimi Bovas, sono un ragazzo super appassionato del mondo delle console, mi chiamo Massimiliano. Posseggo un Sega Mega Drive che però ho da un po' di tempo messo in disparte perché attirato dalle super fantastiche immagini dei giochi su 3DO pubblicate sulla vostra rivista. Mi rivolgo a voi espertoni delle console per avere chiariti alcuni dettagli che mi potranno orientare sui miei futuri acquisti. Innanzitutto, secondo voi, qual'è la migliore console tra 3DO e Jaguar? Perché? Qual'è la più potente sempre tra 3DO e Jaguar? Perché? Per quanto riguarda la potenza, sul numero di febbraio, un ragazzo vi ha posto la stessa domanda, e voi gli avete risposto che la console più potente tra le due, almeno sulla carta, è il 3DO, ora io vorrei sapere da cosa derivi questa vostra convinzione. Quale potrebbe essere (sempre tra le due) quella che riscontrerà in futuro un successo maggiore? Perché? Con l'avvento di un supporto CD per Jaguar, questa console potrebbe superare l'insuperabile 3DO? Insomma, io dovrei scegliere tra 3DO e Jaguar, qual'è il vostro consiglio tenendo presente sia l'aspetto hardware che quello software?
Spero che questa lettera arrivi a destinazione e sia pubblicata e spero che le vostre risposte siano esaurienti come al solito, saluti Bovas...

Massimiliano

Caro Massimiliano, scusa se ho un po' tagliuzzato la tua lettera, ma la carenza di spazio lo ha reso indispensabile per la pubblicazione. Cercherò di risponderti in modo accurato: dunque, da qualche anno si parla di questo fantomatico CD-Rom, che non è nient'altro che un comunissimo CD da 12 centimetri contenente dati di vario genere, che possono essere immagini, suoni, programmi e via dicendo. Fino a poco tempo fa, comunque, non si teneva molto in considerazione questo supporto, ne è prova inconfutabile lo scarso successo riscontrato dal CDTV o dal Mega CD, ma in questo ultimo anno le cose stanno davvero cambiando. A parte il fatto che produrre CD risulti molto più economico che pubblicare titoli sotto forma di cartuccia, il vantaggio maggiore lo si ottiene dalla quantità di dati immagazzinabili. Mentre la capienza di una cartuccia è in media di circa 16 Megabit (ovvero 2048 K, per essere pignoli), su CD è possibile immagazzinare più di 500Mega (e questa volta si

★ATLANTIDE★

20034 GIUSSANO (MI) VIA MARTIRI DELLA LIBERTA', 14

NON ABBIAMO TUTTO, MA SOLO IL MEGLIO! TEL. (0362) 354879

MEGADRIVE

ADDAMS FAMILY	119.000 EUR
AERO THE ACROBAT	139.000 USA
ALADDIN	125.000 JAP
ALISIA DRAGOON	89.000 JAP
ARCH RIVALS BASKET	75.000 EUR
ARIEL MERMAID (SIRENETTA)	99.000 USA
ASTERIX	129.000 EUR
AYRTON SENNA'S GP 2	65.000 JAP
BATMAN RETURNS	59.000 JAP
BATTLE MANIA	55.000 JAP
BURNING FORCE	65.000 EUR
CHAMELEON KID	45.000 JAP
CHESTER CHEETAH	105.000 USA
CLIFFHANGER	119.000 EUR
COOL SPOT	119.000 EUR
COSMIC SPACEHEAD	109.000 EUR
CYBORG JUSTICE	85.000 JAP
DOUBLE DRAGON	95.000 EUR
DRACULA	115.000 EUR
DRAGON'S FURY	95.000 EUR
ECCO THE DOLPHIN	105.000 JAP
ETERNAL CHAMPIONS	149.000 JAP
F1 DOMARK	135.000 EUR
FANTASTIC DIZZY	115.000 EUR
FATAL FURY	95.000 JAP
FIFA INT'L SOCCER	129.000 EUR
FORGOTTEN WORLDS	39.000 JAP
GEORGE FOREMAN'S BOXE	59.000 EUR
GHOULS'N GHOSTS	75.000 EUR
GLOBAL GLADIATORS	85.000 EUR
GOLDEN AXE 3	69.000 JAP
GRANADA	45.000 JAP
GREENDOG	95.000 JAP
HOOK	119.000 EUR
JAMES POND 3	119.000 EUR
JUNGLE STRIKE	129.000 EUR
JURASSIC PARK	125.000 EUR
KRUSTY'S FUN HOUSE	115.000 EUR
LAST BATTLE (KENSHIRO)	69.000 EUR
LOTUS 2 R-E-C-S	115.000 EUR
MAZIN' SAGA	65.000 JAP
MERCS (COMMANDO 2)	65.000 JAP
MICROMACHINES	95.000 EUR
MOONWALKER	65.000 EUR
MORTAL KOMBAT	135.000 EUR
NBA JAM	125.000 EUR
RISKY WOODS	99.000 USA
ROAD BLASTERS	55.000 JAP
ROAD RASH	49.000 USA
RYAN GIGGS SOCCER	109.000 EUR
SHINOBY 3	69.000 JAP
SONIC	49.000 JAP
SONIC 3	139.000 JAP
SONIC SPINBALL	119.000 JAP
STORMLORD	39.000 JAP
STREET FIGHTER 2 PLUS	135.000 JAP
STREETS OF RAGE 2	109.000 JAP
STREETS OF RAGE 3	149.000 JAP
STRIDER	59.000 EUR
SUPER THUNDER BLADE	65.000 EUR
TAZ-MANIA	65.000 JAP
TINY TOON ADVENTURES	99.000 EUR
TOEJAM & EARL 2	129.000 JAP
TOKI	69.000 EUR
TREASURELAND ADVENTURE	119.000 JAP
TURTLES HYPERSTONE	109.000 EUR
TURTLES FIGHTERS	135.000 EUR
VIRTUA RACING	179.000 JAP
WORLD OF ILLUSION	69.000 JAP
X-MEN	95.000 EUR
ZOOL	125.000 EUR

SUPER-NES

AERO THE ACROBAT	135.000 USA
B.O.B.	89.000 EUR
CHUCK ROCK	115.000 USA
CLAYFIGHTER	155.000 USA
DIG & SPIKE VOLLEY	139.000 USA
DINO CITY	109.000 USA
DRAGON'S LAIR	119.000 USA
EMPIRE STRIKES BACK	159.000 USA
FINAL FIGHT 2	79.000 JAP
FIRST SAMURAI	129.000 JAP
INSPECTOR GADGET	139.000 USA
JAMES BOND JR.	105.000 EUR
JURASSIC PARK	155.000 EUR
KICK OFF	135.000 EUR
MR.NUTZ	155.000 EUR
NBA JAM	149.000 EUR
PINK PANTHER	135.000 USA
RACE DRIVIN'	89.000 EUR
ROBOCOP 3	89.000 USA
ROCKETEER	55.000 JAP
RUSHING BEAT	89.000 JAP
RYAN GIGGS SOCCER	139.000 EUR
SENSIBLE SOCCER	129.000 EUR
SPIDER-MAN X-MEN	85.000 USA
STREET FIGHTER 2 TURBO	155.000 EUR
STARWING	115.000 EUR
STRIKER	145.000 EUR
SUPER ADVENTURE ISLAND	105.000 USA
SUPER DOUBLE DRAGON	89.000 USA
SUPER MARIO ALL-STARS	129.000 EUR
SUPER MARIO KART	115.000 EUR
SUPER MARIO WORLD	115.000 EUR
SUPER NINJA BOY	85.000 USA
T2 THE COIN-UP	139.000 EUR
THE LAWNMOWER MAN	139.000 EUR
TURTLES 4 IN TIME	95.000 USA
TURTLES FIGHTERS	155.000 EUR
WOLFCHILD	79.000 USA
WORLD CHAMPION	75.000 JAP

MEGA-CD

AH-3 THUNDERSTRIKE	119.000 USA
EARNEST EVANS	99.000 JAP
FINAL FIGHT CD	109.000 JAP
HEAVY NOVA	99.000 JAP
PRINCE OF PERSIA	105.000 JAP
SEGA CLASSICS ARCADE	109.000 JAP
SONIC CD	135.000 JAP
TENKAFUBU	49.000 JAP
WONDER DOG	105.000 JAP

AMIGA CD-32

CHUCK ROCK	59.000 EUR
FLY HARDER	59.000 EUR
JAMES POND 2 ROBOCOD	69.000 EUR
LIBERATION	89.000 USA
MICROCOSM + T-SHIRT	139.000 EUR
MORPH	79.000 EUR
NIGEL MANSELL'S WORLD	69.000 EUR
OVERKILL + LUNAR-C	79.000 EUR
PROJECT-X	89.000 EUR
SEEK & DESTROY	89.000 EUR
SENSIBLE SOCCER	69.000 EUR
SEVEN GATES OF JAMBALA	69.000 EUR
SLEEPWALKER	69.000 EUR
SUMMER OLYMPICS	59.000 EUR
TROLLS	69.000 EUR
ZOOL 2	69.000 EUR

GAME GEAR

ADDAMS FAMILY	85.000 EUR
ARIEL MERMAID (SIRENETTA)	65.000 EUR
AX BATTLER (GOLDEN AXE)	59.000 EUR
BATMAN RETURNS	65.000 EUR
CHAKAN	65.000 EUR
CHUCK ROCK	49.000 JAP
COSMIC SPACEHEAD	69.000 EUR
DONALD DUCK 2	69.000 JAP
DORAEMON	59.000 JAP
DRACULA	79.000 EUR
GALAGA	55.000 JAP
GLOBAL GLADIATORS	59.000 EUR
JURASSIC PARK	75.000 JAP
MICKEY MOUSE	69.000 EUR
MICKEY MOUSE 2	85.000 EUR
MORTAL KOMBAT	[illegible] USA
NBA JAM	[illegible] EUR
OLYMPIC GOLD	[illegible] USA
OUTRUN EUROPA	[illegible] EUR
PRINCE OF PERSIA	[illegible] EUR
ROAD RUNNER	[illegible] EUR
ROBOCOP 3	[illegible] EUR
SHINOBY 2	[illegible] JAP
SONIC 3	[illegible] JAP
SPIDER-MAN	[illegible] EUR
STAR WARS	[illegible] EUR
STREETS OF RAGE 2	[illegible] JAP
SUPERMAN	65.000 EUR
SUPER OFF ROAD	65.000 EUR
T2 JUDGEMENT DAY	85.000 USA
T2 THE COIN-UP	85.000 EUR
THE SIMPSONS	65.000 EUR
WINTER OLYMPICS	75.000 JAP

JOYPAD SN

DYNA-1 PAD	45.000 EUR
JOYPAD NINTENDO	39.000 EUR
QUICKJOY SN PROPAD	55.000 EUR
SUPER-4 TURBO	49.000 EUR

JOYSTICK SN

FIGHTER-5 PROFESSIONAL	95.000 EUR
FIGHTING BOY	105.000 USA
SUPER-1 TURBO	49.000 EUR

JOYPAD MD

FIGHTER-2 6 BUTTON	49.000 EUR
PRO-4 PAD	39.000 EUR
QUICKJOY SG PROPAD	55.000 EUR
SEGA 6 BUTTON	59.000 EUR
SUNCOM CYBERPAD PROGR.	65.000 EUR
TURBO TOUCH 360'	49.000 EUR

JOYSTICK MD

FIGHTER-1 6 BUTTON	49.000 EUR
FIGHTER 5 PRO 6 BUTTON	95.000 EUR
FIGHTING BOY	105.000 EUR
FLASHFIRE RED	19.000 EUR
SUNCOM TAC-50	29.000 EUR

TELEFONA SUBITO!

GAMEBOY

ADDAMS FAMILY 2	79.000 USA
ALIEN 3	59.000 USA
ASTERIX	69.000 EUR
BARBIE GAME GIRL	65.000 USA
BATMAN ANIMATED	79.000 USA
BATTLE BULL	49.000 USA
BILL & TED ADVENTURE	55.000 USA
BOULDER DASH	49.000 JAP
BUBBLE GHOST	45.000 USA
CHUCK ROCK	79.000 USA
DOUBLE DRAGON 3	55.000 USA
DRACULA	69.000 USA
F1 RACE + ADATT. 4 PLAYERS	49.000 EUR
FERRARI GRAND PRIX	65.000 USA
FIGHTING SIMULATOR	59.000 USA
FINAL FANTASY LEGEND 3	85.000 USA
GEORGE FOREMAN'S BOXE	69.000 USA
HUDSON HAWK	59.000 USA
JURASSIC PARK	75.000 USA
LAST ACTION HERO	75.000 USA
MAGNETIC SOCCER	45.000 EUR
MARIO & YOSHI	69.000 EUR
MCDONALD LAND	55.000 USA
MICKEY'S CHASE	65.000 USA
NIGEL MANSELL'S	65.000 EUR
ROBOCOP 2	65.000 USA
SNOOPY'S SHOW	45.000 USA
SPIDER-MAN X-MEN	79.000 USA
SUPER MARIO LAND 2	75.000 USA
T2 THE ARCADE GAME	65.000 USA
TASMANIA STORY	65.000 USA
THE FIDGETTES	75.000 USA
THE LEGEND OF ZELDA	79.000 EUR
TINY TOON ADVENTURES 2	75.000 USA
TIP OFF BASKET	45.000 USA
TITUS THE FOX	59.000 USA
TOM & JERRY 2	75.000 USA
TOXIC CRUSADERS	45.000 USA
TURTLES FALL OF THE CLAN	49.000 USA
TURTLES 3 RADICAL RESCUE	75.000 USA
WE'RE BACK	75.000 EUR

LENTE + LUCE x GAMEBOY Lit. 25.000

GUSCIO x GBOY Lit. 19.000

MENACER + 6 GIOCHI x MD Lit. 135.000

MEGA-CD 2 + 10 GIOCHI Lit. 999.000

ABBIAMO TUTTE LE NOVITA' PER PC - AMIGA CD-ROM

CONSOLES ★ CONSOLES ★ CONSOLES ★ CONSOLES

SUPER-NES EURO PAL + SUPERSCOPE + 6 GIOCHI	319.000
SUPER-NES USA SCART + 1 JOYPAD + CAVO SCART	299.000
MEGADRIVE 2 JAPAN PAL + 1 JOYPAD 6B + 1 GIOCO	289.000
MEGA-CD 2 JAPAN PAL/SCART + 2 GIOCHI	499.000
AMIGA CD-32 + 1 JOYPAD + 2 GIOCHI	679.000
GAME GEAR EURO + 4 GIOCHI	279.000
TV-TUNER PAL	199.000
GAMEBOY EURO + 1 GIOCO	149.000
GAMEBOY EURO + "JURASSIC PARK"	169.000
GAMEBOY EURO + "TETRIS"	169.000

SPESE POSTALI FISSE Lit. 6.000 - EVASIONE ORDINI IN 12 ORE - SODDISFATTI O RIMBORSATI
I PREZZI SONO IVA INCLUSA E POSSONO SUBIRE VARIAZIONI - LA MERCE E' TUTTA ORIGINALE
VASTO ASSORTIMENTO ACCESSORI - ADATTATORI - BORSE - ARTICOLI DI IMPORTAZIONE

parla di megabyte, ovvero 500.000k) di dati. A questo punto avrai capito che propendo maggiormente per una macchina già fornita con il CD di serie. Tieni comunque presente che nella scelta di una console si devono guardare soprattutto i titoli disponibili, e mi sembra ancora troppo presto per parlare. Per quel che riguarda il successo di uno o dell'altro sistema nel futuro ti ricordo quanto ho appena detto: la tecnologia sembra orientata nella direzione del CD-Rom, quindi tira un po' tu le somme... (E leggiti Anteprimania. NdAlex)

BISOGNA SCRIVERE SOLO SU DISCHETTO? TUTTE LE DELUCIDAZIONI DEL CASO...

Buongiorno Bovas, il mio nome è MDP e sono qui perché avevo voglia di scrivervi un po'. La vostra rivista è sicuramente la migliore nel settore, l'unica cosa è che manca lo spazio demenziale scritto da voi Bovas su Zzap!. Visto che era bellissimo, potremo mai vederlo su CM? (No, semplicemente perché l'angolo di BovaByte è rimasto in pianta stabile su The Games Machine. Quindi, se vuoi leggerlo ti conviene correre in edicola e comprare TGM. Questo mese vi proponiamo lo speciale Mortal Kombat... Grazie Alex per avermi lasciato fare un po' di pubblicità NdP)(Prego. Ti mando la fattura a casa o paghi subito? NdAlex) No eh? Vabbè, almeno ci ho provato. Ci sono un paio di cosucce che mi hanno veramente disturbato:

1) Il fatto che, per ottenere la pubblicazione, sia necessario avere un computer (forse ho un po' esagerato), visto che avete detto (scritto) voi stessi in un numero recente della rivista che se si mette tutto su un bel dischetto e lo si spedisce al posto della lettera vi si fa un favore e si aumenta la possibilità di essere pubblicati. Io posseggo solo un C64, come diavolo faccio? (Allora, scrivi il tuo papiro con WordStar, cerchi uno con l'Amiga e l'emulatore C64, dopodiché carichi il file proprio con quello, lo correggi su Amiga con C1-Text e poi ce lo spedisci su un comodo dischetto da 3.5", facile no? NdP)

2) C'è un redattore di parte fra di voi (non è Marco Auletta) (lui almeno lo ammette), indovinate un po' chi intendo?

3) E' la 33.444.555.678.910 che scrivo alla vostra illuminata rubrica, ma credo che molte delle mie lettere non siano mai arrivate a causa del casino degli indirizzi da scrivere (nessun casino, sarebbe molto peggio se, per smistare la corrispondenza, dovessimo aprire ogni lettera per vedere a quale rivista e/o rubrica si riferisce, NdD).

Già che ci sono vi pongo anche qualche domanda:

1) Che fine ha fatto il Gab? Era uno dei miei preferiti.

2) Ho bisogno di sapere una cosa: sollevate il piede destro, alzate il braccio sinistro, chiudete l'occhio destro, abbassatevi appoggiandovi con il braccio alzato e il piede sinistro, fate una rotazione di 74 gradi, sputate per terra, poi fate la verticale tenendovi soltanto con il braccio alzato (il sinistro) e la vostra energia mentale. Fate un saltino, fatene un altro e ditemi: che impressione avete avuto?

3) Volevo precisare molto pignolamente a Jack una cosa nella recensione di Ultimate Air Combat per il NES: non so nel videogioco, ma nella realtà l'F18 è più lento dell'F14 (ci sono circa 0,5 mach di differenza) (bella domanda... NdD).

4) Non è che il Mega Drive vi stà un po' sull'attrezzo?

5) Ho bisogno di sapere una cosa: stavo beatamente giocando a Thunder Force IV, quando casualmente lo finii (in due giorni ah, ah, ah!). La fine è bella, ma ci ho capito poco. La la cosa che ho capito meno è questa: se date un'occhiata al sound test a gioco finito, troverete anche tutte le musiche finali (una per ogni livello di difficoltà). Fin qui ci siamo, ma oltre a queste belle musiche ci sono in più altri 10 brani che il MD chiama "Omake". I suddetti brani sono anche fatti bene, solo che nel gioco non vengono utilizzati in nessun livello. In più mancano alcune musiche che invece durante il gioco appaiono. Qualcuno di voi ne sa qualcosa?

6) A proposito dei trucchi, in alcuni non vi spiegate bene sul serio, ho impiegato settimane per capire che la selezione dei livelli in Taz-Mania si otteneva premendo A, B, C e start in entrambi i pad...

Bene, ora, dall'alto dei cieli vi saluto. La firma non la metto.

Mr X

Bene, c'è molto da discutere e il tempo stringe, quindi bando alle ciance. In primo luogo nessuno ha mai scritto che per essere pubblicati sia necessario a tutti i costi inviare la lettera già editata su dischetto (e il fatto che la tua missiva sia stata pubblicata né è la prova), altrimenti tutti quelli che posseggono solo una console sarebbero esclusi dalla posta. E' solo che è fastidioso vedere gente che ci manda fogli scritti con la stampante, a questo punto è molto più gradito il dischetto, visto che, tanto, i signori in questione devono aver già battuto la lettera sul computer per stamparla. Tutto qui. Per il resto non ho niente da dire, se vuoi trovare da dire a qualcuno non lo devi fare in modo indiretto ma rivolgerti esplicitamente all'interessato. Ho già espresso il mio parere sulla spartizione della posta. Ora passiamo alle domande:

1) Il Gab, che tra l'altro è ancora un mio grande amico (approfitto dell'occasione per salutarlo, NdD), si è dato ad un altro tipo di lavoro. Tutto qui.

2) La stessa che si prova a guardarti in faccia...

3) Ora che lo sa dorme sonni più tranquilli, grazie...

4) Se non ce lo appoggio sopra no. Seriamente non mi sembra proprio...

5) Tempo fa era stato pubblicato un trucco (che ora non ricordo) per aggiungere delle musiche che mancavano. Forse sono proprio quelle che non sei riuscito a trovare, ma potrebbero anche essere le famose dieci che tu hai nominato. Probabilmente si tratta di musiche non usate all'ultimo momento ma inserite nella cartuccia in modo che si potessero ascoltare. Non vedo dove sia il problema...

6) Non possiamo provare tutti i trucchi semplicemente perché le cartucce devono essere restituite poco dopo la recensione. In più, se uno mi dice "entrate nello schermo delle opzioni" ma non mi dice che per farlo ci vuole un trucco (a volte l'accesso è già consentito normalmente) e non posso di certo sognarmelo. Invito pertanto i lettori a essere più precisi, così facendo anche Control Your Console fornirà trucchi più precisi...

I VIDEOGIOCHI FANNO VENIRE ANCHE IL RAFFREDDORE?

Incredibili Bovas, so che per questa mia lettera riceverò svariati insulti, perché ritorno a parlare del sig. Alleori; state tranquilli, non intendo dargli ragione, però penso che un 30% di quello che ha detto, sia la verità. Principalmente, non sono d'accordo nel dire che i videogiochi conducano a una vita di isolamento e alienazione, perché io, e sicuramente tutti coloro che leggono questo giornale, hanno conosciuto altre persone semplicemente parlando o giocando. Personalmente ho trovato più amici in sala giochi che a scuola, non semplicemente legati da un hobby in comune, ma amici veri, con cui si discute di moltissime cose. Al contrario in classe vi sono solo persone che hanno in testa gli 883 e la discoteca. E poi perché si prendono sempre e solo di mira i videogiochi, i fumetti, e la musica Metal? Vi sono cose molto più dannose, come la violenza negli stadi, coloro che vanno in giro per le strade inneggiando al nazismo senza neppure sapere cosa sia, e via dicendo. (Semplicemente perché secondo una teoria molto in voga tra i sociologi, gli psicologi, e i psicolesi vari, Tizio legge i fumetti splatter mentre ascolta le chitarre a tutto volume, poi si rimpinza di violenza gratuita giocando a Mortal Kombat, dopodiché va allo stadio armato di coltellino... NdP).

Vi è però il rovescio della medaglia: è vero che molti ragazzi, specialmente in città, spendono la loro giornata incollati alle console, e non escono perché non hanno amici o perché non sanno dove andare. E allora si rifugiano davanti al televisore, a vedersi un programma oppure a videogiocare. Non crediate che queste persone siano poche, anzi sono già fin troppe, e se qualcuno di voi ne conosce qualcuna, vi prego di invitarla a uscire. Vi saluto con amicizia e vi ringrazio del tempo che mi avete dedicato.

Una Voce Insignificante

Carissima voce, devo dire che la tua letterina, scritta ordinatamente con la macchina da scrivere, mi ha colpito. Mi è piaciuta perché denuncia una realtà purtroppo esistente senza nel contempo criminalizzare i videogiochi. Infatti, questi ultimi sono un hobby, una passione, e come tale possono portare all'alienazione (così come c'è gente che sta in moto dalla mattina alla sera, che non si perde un disco nuovo, che non fa altro che ammirare e rimirare la propria collezione di francobolli, ecc ecc). Ma è un caso su tanti, non è per questo il caso di demonizzare l'intera categoria dei videogiocatori (così come aveva implicitamente fatto il sig. Alleori). Comunque date retta a quanto scritto dalla voce insignificante, se conoscete un "alienato" fate sì che possa affrontare la sua passione con un po' di moderazione, tendetegli quella mano che tutti gli altri gli hanno negato. Spesso tutto è causato da un eccesso di timidezza, mi sa che proprio a voi "normali" tocca fare la prima mossa. Che dite, ho ragione?

MICROPOSTA

Anche questo mese si è parlato di tante cose, tuttavia le lettere erano tante e rispondere a tutte, come al solito, è stato impossibile. Così ecco a voi la microposta, con la quale intendiamo accontentare anche tutti coloro che ci hanno chiesto o proposto qualcosa di interessante, ma che per un motivo o per l'altro, non sono stati pubblicati. Direi di cominciare con Luca '72, che ci ha scritto a proposito del video-razzismo che sembra animare alcuni possessori di computer nei confronti di coloro che hanno una console: "cose come queste, e altre ancora più gravi, sono il frutto di una società repressa che tende a dividere le persone e a catalogarle, come oggetti o animali. Non sarebbe ora di finirla? Se a una persona piacciono i videogame, perché diavolo deve sentirsi etichettare come un minorato?". Hai perfettamente ragione, comunque guarda che non tutti i possessori di computer si comportano in questo modo, il fatto è che alcuni temono (a torto) che le console possano un giorno uccidere il loro mercato, e allora infieriscono. Bah. Comunque, ti ricordi nel lontano 91 quali e quante polemiche nacquero su TGM e Zzap! (Che è stata una gloriosa testata della nostra stessa casa editrice, caro Alex,

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

GIOCO E STRATEGIA sas

Salita Arenella 22/D - Tel -Fax 081/5789319

NOVITÀ SETTIMANALI DA USA E GIAPPONE

A NAPOLI IL PRIMO CENTRO SPECIALIZZATO IN GIOCHI CON ORGANIZZAZIONE DI CORSI E TORNEI

ISCRIVITI AL

"GIOCO E STRATEGIA CLUB"

PER IL 1994

(TELEFONA PER INFORMAZIONI)

SUPERNINTENDO

VERSIONE ITALIANA LINEA GIG

ADDAMS II	S. CASTELVANIA 4
SUPER TENNIS	FINAL FIGHT II
GOOF TROOP	S. WWF WRESTLE
S. JAMES POND	ALIEN 3
MECHWARRIOR	BUBSY
CONGO'S CAPER	S. STRIKE GUNN.
BLUES BROTHERS	BATTLE TOADS II
S. ADV. ISLAND	S. ALESTE
TINY TOONS	G. FOREMAN BOX
LEMMINGS	BART'S NIGHTMARE

FAVOLOSA OFFERTA TUTTO A LIRE 60.000

• NEAPOLIS '94 •

CONVENTION PER IL GIOCO

NAPOLI 6 - 7 - 8 MAGGIO

MOSTRA D'OLTREMARE

TORNEI - MOSTRE - DIBATTITI DI: VIDEOGIOCHI - FUMETTI - GIOCHI

AL SUD LA PIU' GRANDE MANIFESTAZIONE DEL SETTORE

• CHIEDI SUBITO IL PROGRAMMA ED I MODULI D'ISCRIZIONE •

NOLEGGIO CARTUCCE MEGADRIVE
SUPERFAMICOM / SUPERNINTENDO

PERMUTA DIRETTA E C/VENDITA USATO

Convenzioni con club e associazioni

SPEDIZIONI POSTALI E TRAMITE CORRIERE EVASIONE ORDINI ENTRO LE 24 ORE

CHIEDI GRATIS I NOSTRI CATALOGHI

TAGLIANDO DA COMPILARE E SPEDIRE PER ISCRIVERSI AL

"GIOCO E STRATEGIA CLUB"

PER ULTERIORI INFORMAZIONI TELEFONARE

NOME: .....

COGNOME: .....

INDIRIZZO: .....

CITTÀ: ..... CAP: .....

TELEFONO: .....

ETÀ: .....

TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

AMICI DI CONSOLEMANIA

Salve ragazzi! Eccomi qui di nuovo pronto a pubblicare tutti i vostri annunci. Devo dire che molti di voi si sono dati da fare per essere originali, altri si sono limitati a scrivere il loro messaggio. Comunque fa piacere sapere che avete una gran voglia di conoscere nuove persone e di fare nuove amicizie.
Vorrei dare un consiglio a tutti coloro che vogliono corrispondere con una persona in particolare, magari con un lettore di cui hanno letto una missiva pubblicata nel BHC: perché non mandate un messaggio direttamente ad "Amici di Consolemania", invece che mandarlo al BHC? In questo modo ci risparmierete un inutile lavoro di smistamento. Grazie. E con questo tutto. Ora lascio la parola ai vostri appelli (non sapete quanto può essere contagiosa l' università, NdGK), ma vorrei lasciarvi con un "invito": elaborate annunci, elaborate.....

Giancarlo "JACK" Albertinazzi

Siccome Sasha mi ha molto colpito per quello che ha detto nelle sue lettere, vorrei corrispondere con lei. Ecco il mio indirizzo:
CARMINATI FABRIZIO - Via Sempione 52/C - 28040 Varallo Pombia (NO).

Vorrei corrispondere con Edward Mani Di Forbice: "Forse non ci crederai, ma ho capito veramente perché hai tentato di farla finita...", ma anche con altri lettori! Il mio indirizzo è:
ANNA ZANGARO - Via Raffaello 76 - 25124 Brescia.

Cerco amici di penna/cartuccia NES/GAMEBOY. Non esagerate perché la cassetta della posta è piccola. L'indirizzo è:
ANDREA MACCARONE (Non ridete) (ah ha ha ha ha ha ha ha! Uah uah! NdP/GK) -Via G. Cattaneo 22 - 20013 Magenta (MI) - Italia - Europa - Pianeta Terra - Sistema Solare - Universo (e la Via Lattea te la sei dimenticata? NdGK)

Amici di Console, ma soprattutto, amiche di Console, organizzo un piccolo club per possessori di 16 bit (console, of course) e macchine più potenti, allo scopo di corrispondere e... (riempite i tre puntini con proposte che mi spedirete) (ma come fanno a starci delle proposte in soli tre puntini? ndGK). See ya & write soon to:
FABRIZIO PIZZOLATO - Via Lombardia 38 - 21018 Sesto Calende (VA).

A.A.A. cercasi disperatamente amici!! Cerco nuovi amici/amiche di penna che abbiano voglia di fare nuove amicizie - dai quattordici anni in su. Cosa aspettate a scrivermi?!? Questo è il mio indirizzo:
LUCA PAMBIANCHI - Via Primo Ghini 10 - 44011 Argenta (FERRARA).

Attenzione Attenzione S.O.S. idraulico e porcospino, Mario e Sonic, cercano amici di penna perché, se Sonic non chiude i rubinetti delle lacrime, Mario avrà da lavorare per i prossimi 20 anni. Solo voi potete salvarlo. Amate i videogame? Amate la vita? Non dovete far altro che scrivere a questo indirizzo:
ANTONIO FALCONERI - Via Torino 1/C - 96100 Siracusa.

Appello a tutti i collezionisti di francobolli, ai possessori di un Mega Drive o ai patiti di Kenshiro: sono un ragazzo di 14 anni, ho tanta voglia di corrispondere con ragazze/i e assicuro una risposta a tutti quelli che corrisponderanno con me. Scrivetemi in tanti e vi assicuro che non perderete il vostro tempo! Ah! Quasi dimenticavo: scrivete a...
YLENIO VALENTI - Via Lorenteggio 163 - 20146 Milano

Hello everyone! Siamo due pazzi (un eremita e una francesina, NdMelfir) abbastanza conosciuti tra i lettori del BHC essendovi spesso apparsi. A chi andrebbe di corrispondere con due grandi amici entrambi di 14 anni? Bene, scriveteci in 1000 ai seguenti indirizzi:
MANILA "LUNA" MANZO - Via R. Calvanico 13 - 80131 Napoli;
ENZO "MELFIR" TADDEO - Via Moiarello 66 - P.co Lucia - 80131 Napoli.
P.S.: Ci terremmo particolarmente a contattare Lady Godiva e ogni ammiratrice del Paolone (semmai ne esistessero... ih, hi, hi, come sono cattivo, NdMelfir) (no, sei scemo, ne hai davanti una.... o sarebbe meglio sostituire un altro vocabolo ad "ammiratrice", NdLuna) (Quale? Specificare, please, NdMelfir) (Eh, fai il finto tonto, NdLuna) (è vero, lei è "la mia bamboccia" NdP) (si sta consumando un dramma: il resto alla prossima puntata, NdGK) e di Dave (sempre troppe, vero Silvia? Tanti saluti sia da parte mia -l'altra bamboccia- che da Melfir, NdLuna) (sempre troppo poche, vero Dave? NdGK)

VERGOGNATI! Ultime due righe di mero biasimo a BLASONI MAURO, che voleva passare come messaggio una lettera al BHC contenente domande varie. Ad "Amici di Consolemania" bisogna scrivere solo annunci. CHIARO?!?

BOVAS'HARDCAFE'

mi rammarica che lo ignori... - Si veda l'intro del BHC #28 NdP)(non lo ignoro, cerco solo di dimenticarlo per controbilanciare in redazione l'effetto "com'era bello bravo buono simpatico super Zzap!" di voi Bovas NdAlex), solo perché CM ancora non c'era e le recensioni delle cartucce venivano pubblicate lì? Melfir, l'eremita del XX secolo, è tornato nuovamente per raccontarci la triste cronaca di una giornata di scuola, "l'insegnante sta interrogando un ragazzo che umilmente si sottomette alla sua frusta chiodata, cercando di trattenere i supplichevoli gemiti di dolore ... Le mura sono umide e fetide, con dei vistosi schizzi rossi (e chi è passato, Jason? NdP)", e poi ci narra della sua unica amicizia, il diario scolastico, con le sue barzellette, le sue foto, i disegni... Melfir, da' retta a me, forse è meglio se ti curi (così la pianti di scrivere lettere da psicolabile a Consolemania, e soprattutto puoi dare un taglio ai tuoi stupidi scherzi, tipo, che so, sbattere la gente contro voglia in sala giochi, oppure metterti a urlare per le strade di Napoli il nome di chi stai in compagnia, ecc ecc NdP). Vincenzo Gullotti ("un ragazzo con il cuore a pezzi"), sta malissimo dopo che i suoi genitori gli hanno sequestrato le sue console, questo perché parlando con un professore della sua scuola, quest'ultimo ha avanzato una nuova teoria sul coloratissimo mondo dei videogiochi, e cioè che "sono cose per bambini di massimo dieci anni". Non voglio neppure pronunciarmi su simili baggianate, ma meditate gente: questo tipo è un laureato, viene pagato coi soldi delle nostre tasse e la legge gli ha pure dato il diritto di INSEGNARE agli altri. Beh, spero per lui che nella sua materia, sia più dotto rispetto a quanto ha saputo dimostrare coi videogiochi. I quali non rendono una persona ignorante, ma al massimo possono distrarla da cose più importanti (morale della favola, gioca pure, purché tu non perda il tempo che faresti meglio ad impiegare studiando). A proposito di 144, Roberto Cascio non riesce a credere che "pure noi ci siamo incappati" e aggiunge: "Ma andiamo, è da perfetti idioti! Non so se avete visto Beppe Grillo in TV". Certo che l'abbiamo visto, e abbiamo riso di gusto non solo per la "vis comica" del personaggio in sé, ma anche per l'allegra disinformazione che traboccava dalle sue parole. I servizi 144 altro non sono che degli "uffici informazioni" telefonici, che come tali vanno pagati da chi ne usufruisce. Ci sono in tutti i paesi del mondo, e solo in Italia è scoppiato il casino che sappiamo. Grazie comunque per le stampate a colori, davvero belle. Davide Teodoro e Domenico G., tra le altre cose, ci chiedono quale Macintosh abbiamo in redazione: tenetevi forte, si tratta di (quello "con la gonna a scacchi rossi e blu"... e vediamo chi mi sa indicare cantante e titolo di una simile canzone NdAlex) un bel Quadra super-potente, col quale facciamo veramente di tutto. Se volete mandarci una lettera, potete tranquillamente farlo usando il Word, e salvando il file come "solo testo". Purtroppo di riviste che parlano di giochi specificatamente per Macintosh non ce ne sono, quel poco che esce è prevalentemente su CD-Rom ed è appannaggio di CD Magazine e di TGM. E a proposito di CD Magazine, Paolo Gabrieli ci chiede di trovare una sistemazione definitiva (e unica) per console quali CD32 e 3DO, attualmente trattate da ben tre riviste. Allora, il trend attualmente in voga e quello di trattare la roba su CD prevalentemente su CD Magazine (attualmente bimestrale), e nel contempo di recensire alcuni titoli a scopo informativo anche su TGM e Consolemania. Concludiamo quindi le danze salutando Andrea Romeo (coraggio, sei un ragazzo molto maturo per la tua età, vedrai che presto le ragazze inizieranno ad apprezzarlo), e tutti gli altri lettori.

L'ANGOLO DELLA PROF

Credevate di sfuggirle, eh? Naah, anche se è Aprile e come pesce le avete messo una selva di piranha nella vasca da bagno, lei non si è scomposta e se li è pappati tutti, ripromettendosi altresì di "rispedire" a settembre i responsabili. Nel frattempo, ha segnato sul registro i seguenti errori...
1) inalzando
2) incolati
3) bisogna far sapere ha tutto il mondo (che hai bisogno di una grammatica? NdProf)
4) sono dei veri deficenti
5) Poi con in mitico Kim Dragon sono arrivato a Dio!
6) Pubblicatemi o...! ("O" cosa, pivello!? NdBovas)
7) Dite che l'Arena produrrà Mortal Combat II? (Moh, se ti riferisci a Mortal Kombat II è già uscito ed è pure una figata... NdBovas)
8) chi vi scrivono sono due fighetti di 14 anni (che non sanno neppure l'Italiano NdProf)
9) Cara amici di CM, vi seguo strenuamente dal n12 (oddio, che fatica immonda! NdProf)
10) approposito di Zzap!...
11) da Bova's Hard Café (prima di criticare, leggi almeno come si intitola la rubrica NdProf)

12) non servono assolutamente niente e a nessuno (manca nulla? NdProf)
13) nell'edicola del mio paese, non l'ha trovavo mai
14) Sul nr 24 avete pubblicato i fatality di Mortal Kombat, ma non avete specificato di quale personaggio appartengono (è stato un errore di fotolito, e in ogni caso non sono I fatality ma LE fatality, e poi appartengono Al personaggi, e non DEI... NdProf)

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA E PC
VIDEOGIOCHI PER MEGADRIVE-SUPERNES
GAMEBOY-GAME GEAR.

RIPARAZIONI CONSOLE

TELEFONA PER SAPERE LE ULTIME NOVITA' !!!

AMIGA

COMPUTERS AMIGA

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 14 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

Amiga 1200 Dynamite Dsktop	L. 749.000
Amiga 600	L. 449.000
AMIGA-CD 32 con giochi	L. 629.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	Telefonare
Espansione 1Mb per A600	L. 119.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Espansione 1MB per 1200	TELEFONARE
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 159.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 149.000
Drive interno per amiga 2000	L. 149.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 179.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse Selector	L. 29.000
Mouse con microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Digitalizzatore Audio-stereo	L. 99.000

PC

SUPEROFFERTA PC 386/DX/40

4Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 170 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 1.990.000

SUPEROFFERTA PC 486/SX/25

4 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 170 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 2.390.000

SUPEROFFERTA PC 486/DX/40

4 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 210 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 2.749.000

SUPER OFFERTA PC 486/DX2/66

Vesa Local Bus 1 Drive 3" 1/2 1.44 Mb 4 Mb di memoria, 1 Monitor a colori SVGA, 1 HD 250Mb 2 porte ser. 1 porta par. 1 tastiera estesa, 1 mouse

L. 3.349.000

SOUNDBLASTER PRO

Scheda audio stereofonica con predisposizione per il collegamento di CD-Rom.

L.279.000

CD-ROM

Lettore CD multissesione Mitsumi interno con controller, compatibile foto-CD Kodac

Telefonare

CONSOLE

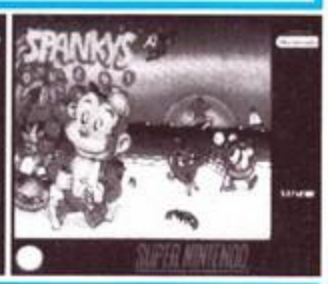
SUPEROFFERTA

SUPERNES EUROPEO CON SUPERMARIO ALL STAR
1 JOYPAD
ALIMENTATORE PAL + SCART
Telefonare

COME SOPRA MA CON STREET FIGHTER II
Telefonare

MEGADRIVE PAL/SCART
Telefonare

GAME GEAR
con 4 giochi Telefonare



SUPERMAGIC GAME CONVERTER

Permette di utilizzare le cartucce SuperNes americane,giapponesi, ed europee su ogni modello di SuperNes.

L.45.000

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10	Pz. L.	1.000 cad.
50	Pz. L.	850 cad.
100	Pz. L.	800 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10	Pz. L.	1.500 cad.
50	Pz. L.	1.400 cad.
100	Pz. L.	1.300 cad.

HARD DISK PER AMIGA 600 - 1200

Disponibili Hard disk interni da 40 Mb, 80 Mb, 120 per amiga 600-1200. Si eseguono anche installazioni.

TELEFONARE

SUPER NOVITA'

Drive esterno per amiga con doppia capacita'
880 Kb - 1.640 Mb

L. 159.000

MONITOR

COMMODORE 1942
Telefonare

COMMODORE 1084S
L. 399.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10	Posti Blue Box	L. 2.500
50	Posti con chiave	L. 10.000
100	Posti con chiave	L. 16.000
150	Posti a cassetto	L. 38.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 100 colore	L. 490.000
Rewlett Packard 510 b/n	L. 769.000
Star LC 24-30	L. 679.000
Star LC 24-300 colore	L. 790.000
Star SJ 48 80 col.B/N	L. 679.000
Star SJ 144 colore	Telefonare

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilità.

Telefonare

KICKSTART 1.3 SU ROM

PerA500 L.59.000
PerA600 L.65.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

I Belée
GIOCHI PER VOI
CONSOLLES department
presents
...in diretta dallo spazio
MEGA DRIVE ITA +SONIC + 2 PAD = L.198.000
S.NINTENDO PAL +PAD+SCART O RF = L.229.000
REAL 3DO + CRASH&BURNS = L. 1.099.000
ALADDIN PAL PER S.NINTENDO = L. 129.000
NBA JAM X M.D. L. 109.000 X SNES L. 128.000
FIFA INT. SOCCER X M.D. = L. 98.000 DISP. ANCHE X SNES
GAME BOY S.M.LAND 2 L. 55.000 S.M.LAND 3 L. 65.000
MORTAL KOMBAT PER SNES = L. 99.000
JURASSIC PARK ITA PER MEGA DRIVE = L. 75.000
GAME BOY + TETRIS + CAVO + CUFFIE + PILE = L. 129.000
Nintendo
SEGA
GAME BOY
SUPER NINTENDO
FOR SALE
RISERVATO AI SOLI RIVENDITORI:
DIVENTA ANCHE TU CONSOLLE DEPARTMENT® POINT
TELEFONA AL 02-4222684
Questi games li puoi trovare a Milano in via Lorenteggio 22 (sotto i portici)
Tel. 02 - 42 300 10
Negozio:Tel. 02/422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72

YOGI BEAR'S® Cartoon Capers

Hanna-Barbera

IL PIU' SIMPATICO PERSONAGGIO FIRMATO "HANNA BARBERA" ORA PROTAGONISTA SU SNES E GAMEBOY IN DUE GIOCHI A PIATTFORME DAI NUMEROSI LIVELLI

imagineer

empire® SOFTWARE

YOGI BEAR'S® Cartoon Capers

SUPER NINTENDO® ENTERTAINMENT SYSTEM

YOGI si è svegliato dal suo letargo solo per scoprire che nel bel mezzo del Parco di Jellystone è stato installato un impianto chimico.

La sua missione: informare Ranger Smith del pericolo incombente.

Segui YOGI nelle sue allegre peripezie attraverso il meraviglioso scenario del Parco di Jellystone: dalle cime innevate delle montagne ai centri abitati.

- *Esplora caverne (ci sono anche castori che fanno surf!).*
- *Fai attenzione a procioni, tartarughe, istrici, salmoni saltellanti e puzzole. Ti daranno del filo da torcere.*
- *Ogni livello contiene oltre 200 schermate di azione.*
- *Oltre 300 frames di animazione.*

YOGI BEAR'S® Gold Rush GAME BOY

Il malvagio Jake ha rubato il denaro destinato alla manutenzione del Parco di Jellystone.

Soltanto YOGI può ritrovare il denaro e sconfiggere il nemico. Ti senti orso a sufficienza per tuffarti in questa emozionante avventura?

- *32 livelli ricchi di azione.*
- *Stanze segrete, bonus nascosti e oggetti da ritrovare.*
- *Effetti sonori incredibili.*
- *Scrolling parallattico ultrafluido.*
- *6 aree di gioco, ciascuna con nemici singolari e grafica spettacolare.*

L'ORSO YOGI, PIU' IN GAMBA DI QUALSIASI ALTRO PERSONAGGIO ANIMATO, DOPO QUESTO, GLI ALTRI PLATFORM-GAME TI SEMBRERANNO NOIOSI DA MORIRE

Yogi Bear, Boo Boo Bear & Ranger Smith are copyrighted by and trademarks of Hanna-Barbara Productions Inc. All rights reserved.

Distribuito da LEADER Distribuzione S.p.A. - Via Adua, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) ITALY - Tel: 0332 874111 (10 linee) Fax: 0332 870890